TSR™
Advanced Dungeons & Dragons®
1
I PRIGIONIERI
DI PAX THARKAS
MORRIS SIMON
advanced
D&D
Parkinson
librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS

MORRIS SIMON

copertina illustrata da Keith Parkinson
interno illustrato da Mark Nelson
tradotto da Alessandra Goruppi

Edizioni E. Elle S.r.l.

34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

IL PERSONAGGIO

In questo libro sei Bern Wallenshield, giovane ranger di vent'anni; vivi nella lussureggiante vallata di Crystalmir, che si trova nel continente di Ansalon, su un pianeta chiamato Krynn.
Il tuo è un mondo del tutto particolare, popolato da elfi, nani ed altre strane creature per lo più pericolose, anche se finora ci si vive relativamente tranquilli.
Armato della potente spada Fireborn, avuta in eredità da tuo padre, hai affinato le tue abilità di ranger vivendo innumerevoli avventure nelle insidiose foreste della tua vallata.
Non lo sai ancora, ma stai per affrontare la più grande sfida della tua vita, impersonata dal diabolico Signore dei Draghi Verminaard, dalla sua legione di sputafuoco e da altre orripilanti creature che minacciano la tua patria . . .

IL GIOCO

Il tuo Bern è diverso da tutti gli altri, perché tu stesso contribuisci a crearlo!
Compila con cura il **Foglio d'Identità** che trovi all'inizio del libro: lì registrerai le caratteristiche del tuo personaggio.
Poiché probabilmente giocherai più volte, ti consigliamo di scrivere a matita, così potrai cancellare facilmente i dati precedenti ogni qualvolta vorrai giocare di nuovo.
Se ti è possibile, puoi anche farne alcune fotocopie prima di compilarlo, oppure puoi riprodurlo su un cartoncino o un foglietto.
Ora puoi completare l'identità personale di Bern, scegliendo i suoi punti di forza e le sue debolezze.

Sono stati già scelti il **nome** (Bern), l'**età** (20 anni) e la **classe** (ranger).
Prima di compilare il resto del foglio, sarà meglio capire come funziona il punteggio; infatti questo gioco richiede che tu tenga costantemente aggiornate sul Foglio d'Identità tre cose: **Energia Vitale**, **Caratteristiche** ed **Esperienza**.

ENERGIA VITALE

Nelle vesti di Bern possiedi una particolare forza iniziale, misurata in punti di Energia Vitale. Quando li esaurisci, la tua avventura finisce.
Perdi punti ogni volta che non riesci a "colpire" l'avversario ai dadi, mentre il suo contrattacco va a segno. In questo caso, devi togliere dal tuo punteggio un determinato numero di punti, che ti verrà indicato di volta in volta nel testo.
Puoi perdere dei punti anche quando subisci attacchi a sorpresa o quando, per tua negligenza, non riesci a contrattaccare. Devi allora lanciare un dado per calcolare il **Danno** subito e sottrarre il risultato dalla tua Energia Vitale.
Bern Wallenshield è un ranger abbastanza esperto, perciò inizia l'avventura con 30 punti. Hai un'ulteriore possibilità di migliorare questo punteggio gettando un dado e sommando il risultato ottenuto ai 30 punti.
Registrali nella casella «Energia Vitale» del Foglio d'Identità. Se però ai dadi hai ottenuto un punteggio uguale o inferiore a 4 e non ne sei soddisfatto, puoi usufruire ancora di un tiro, ma *devi* accettare l'esito del secondo lancio anche se minore del primo. Durante il gioco non cancellare il punteggio iniziale, potresti averne bisogno quando Bern dovrà riacquistare le forze.

Abbi cura dei tuoi punti di Energia Vitale, ma non esitare ad impiegarli quando lo scopo ti sembra valido.
Potrai, in determinate occasioni, riacquistare dei punti per mezzo di un lancio di dadi. Ricorda comunque che in nessun caso potrai superare il punteggio iniziale.

CARATTERISTICHE

Ora devi stabilire quali sono le Caratteristiche di Bern, quelle che ti permettono di aumentare le tue possibilità di successo, sommando il punteggio di ogni singola Caratteristica a quello ottenuto quando devi tirare i dadi.
Hai a disposizione complessivamente 9 punti, da ripartire fra le tre Caratteristiche di Bern come meglio credi.
Tieni presente che ad ognuna dovrai assegnare almeno 1 punto.
Le Caratteristiche di Bern Wallenshield in questo libro sono: **Combattività, Osservazione e Potenza.**

Combattività

Questo punteggio determina la possibilità di vincere in combattimento. Quando affronti un nemico, in questo libro, devi lanciare i dadi e aggiungere al risultato i tuoi punti di Combattività.
Se il totale è uguale o superiore a quello richiesto nel testo per vincere l'avversario, hai superato la prova.

Osservazione

Questa Caratteristica ti permette di trovare porte segrete e di passare inosservato quando, ad esempio, cerchi di sfuggire ad un nemico.

Quando ti verrà richiesto di far uso di questa Caratteristica tira un dado e somma al risultato il tuo punteggio di Osservazione. Se il totale è uguale o superiore a quello richiesto nel testo, ce l'hai fatta!

Potenza

Questa Caratteristica ti aiuterà in azioni che richiedono forza fisica o velocità come, ad esempio, quando devi sfondare una porta sprangata o sfuggire ad un inseguitore.
In questi casi, devi lanciare un dado e sommare il risultato alla tua Potenza. Se il totale è uguale o superiore a quello richiesto nel testo, hai avuto successo.

A differenza del punteggio di Energia Vitale, che può aumentare o diminuire nel corso dell'avventura, i punti attribuiti ad ogni singola Caratteristica rimangono invariati. Ma siccome puoi giocare questa avventura più di una volta, potrai sperimentare le più svariate combinazioni e verificare quale sia la più efficace.
Puoi dividere i 9 punti a tua disposizione come meglio credi; l'unica regola è che devi assegnare ad ognuna almeno 1 punto. Ora puoi riempire gli spazi riservati alle tre Caratteristiche. Ricorda che la suddivisione dei punti a tua disposizione gioca un importante ruolo nel determinare l'esito della tua avventura, perciò scegli accuratamente!

ESPERIENZA

Proprio come nella realtà l'Esperienza contribuisce all'esito positivo di una data situazione, in quanto se ne è vissuta una simile in precedenza e si sa cosa può accadere.

Tu, in qualità di Bern Wallenshield, cominci quest'avventura con un punteggio di Esperienza variabile dall'1 al 6, a seconda della tua fortuna con un dado. Ricorda che puoi usare questi punti ad *ogni* lancio di dadi per aumentare le tue probabilità di successo; ma una volta esauriti, non avrai alcuna possibilità di recuperarli.
Quando decidi di farne uso, devi stabilire *in anticipo* quanti ne impiegherai, poi effettui il lancio dei dadi e aggiungi al risultato i punti di Esperienza stabiliti. Che tu sia soddisfatto o meno del totale così raggiunto, non ha alcuna importanza, ormai i punti sono stati usati e devi sottrarli dal tuo punteggio di Esperienza.
Per determinare il punteggio iniziale, lancia un dado a sei facce e registra il risultato nell'apposito spazio del Foglio d'Identità. Se ottieni un numero uguale o inferiore a 4, puoi tentare un'altra volta la fortuna e rifare il lancio, ma *devi* accettare questo secondo risultato, anche se peggiore del primo. Tieni presente che ad *ogni* lancio di dadi puoi impiegare dei punti di Esperienza; ma una volta giocati vanno sottratti dal punteggio complessivo. Quindi usali con oculatezza. Sono previsti dei finali in cui ti verranno regalati dei punti per aver condotto brillantemente la tua avventura; potrai aggiungerli al tuo punteggio iniziale di Esperienza quando vorrai giocare di nuovo.

COMBATTIMENTO

A volte per scelta, altre per obbligo, dovrai affrontare degli scontri con svariati nemici: mostri, persone o spettri. Per cominciare la lotta, getta due dadi e somma il risultato al punteggio di Combattività. Il testo ti dirà di quanti punti hai bisogno per colpire l'av-

versario. Dovrai affrontare attaccanti più o meno forti, che richiederanno un diverso punteggio per essere sconfitti. Nel fortunato caso che il totale così ottenuto sia sufficiente a battere il nemico, puoi andare direttamente al paragrafo "vincente". Se sfortunatamente il tuo colpo non va a segno, il nemico contrattaccherà automaticamente e il testo ti indicherà quanti punti di Danno dovrai sottrarre dal tuo punteggio di Energia Vitale. A questo punto puoi andare direttamente al paragrafo "perdente" oppure tentare un nuovo assalto, a condizione che la tua Energia Vitale te lo consenta.

Questa sequenza di gioco può essere ripetuta finché rimani in vita, oppure finché ritieni di aver subìto abbastanza e decidi di passare al paragrafo "perdente".

Ci sono degli avversari più o meno facili da colpire, ed inoltre alcuni infliggono danni maggiori di altri. Ad esempio i calamantidi con i loro mille tentacoli sono difficili da attaccare, ma non procurano gravi ferite; al contrario, gli spettri possono essere assaliti più facilmente, ma se solo riescono a toccarti, ti succhiano l'Energia Vitale!

In molti paragrafi ti verranno date occasioni di fuga o di resa: puoi deciderti per una delle due soluzioni, ammesso che Bern sia ancora in vita. Se il tuo primo attacco fallisce, puoi pensare di arrenderti o battere in ritirata, anziché passare al paragrafo "perdente"; naturalmente dopo aver tolto il giusto numero di punti dalla tua Energia Vitale!

In alcuni casi, per mettere in atto la fuga, ti verrà richiesto nel testo un determinato punteggio di Energia Vitale. E così può accadere che all'inizio del combattimento tu sia in grado di scappare, ma che dopo un paio di attacchi sfortunati non ne abbia più la forza.

GIOCARE SENZA DADI

Se non hai i dadi puoi usare quelli stampati in alto sulle pagine di destra: apri una pagina a caso e sarà come lanciare due dadi. Quando ti viene detto di lanciarne uno solo, guarda quello di sinistra; quando ti viene detto di lanciarne due, fai la somma di tutti e due.
Ora il tuo personaggio è pronto per l'avventura: vai al paragrafo **1**, e buona fortuna!

1

Mentre ti avvicini a Solace l'odore familiare di legna bruciata ti fa ricordare l'appetitosa specialità della taverna "Alla Casa Perduta", il pasticcio di patate speziate, e d'un tratto hai l'acquolina in bocca!
Hai camminato quasi tutta la notte lungo un impervio sentiero di montagna, e sei ormai a pochi chilometri da casa. Esausto, ma ansioso di arrivare presto, affretti il passo sull'erto pendio.
Stai per raggiungere la cima e già t'immagini di intravedere le luci di Solace fra le fronde: il tuo, infatti, è un villaggio costruito sugli alberi. Case e negozi, ad eccezione della bottega del fabbro, Theros Ironfeld, sono appollaiate sui rami più alti dei possenti alberi della vallata. La gente di Solace si nascose lassù durante il Regno del Terrore che seguì al terribile cataclisma, e non si è più mossa. Una fitta rete di ponti, che si allungano dai recessi ombrosi e si mimetizzano con i rami degli alberi, collega le varie parti della città.
Ma giunto alla sommità della collina il respiro ti si mozza in gola: ti accorgi che qualcosa non quadra!
Anziché veder salire fra gli alberi il filo di fumo fragrante e candido delle cucine, vedi incombere sull'intera vallata una minacciosa nube nera. Comprendi immediatamente che durante la tua assenza qualcosa di spaventoso si è abbattuto su Solace! Vai al **93**.

2

«Dobbiamo tirarci fuori di qui al più presto!» dici ai tuoi compagni. «Ormai sappiamo quali siano i piani di Verminaard, e dobbiamo mettere in guardia tutti quelli che non sono stati ancora attaccati dai draghi. Aiutatemi a sfondare il portale».
Esamini i pesanti battenti e ti accorgi che sono un po' allentati. Con tutte le vostre forze spingete, cercando di far saltare i sostegni arrugginiti.
Getta un dado per sapere se sei riuscito nel tuo intento. Aggiungi il risultato al tuo punteggio di Potenza; se il totale è uguale o superiore a 8, il portale è aperto. Vai al **15**. Se invece è inferiore, i tuoi tentativi sono stati vani! Vai al **76**.

3

La paura ti mette le ali ai piedi. Il sangue ti martella le tempie e ormai, quasi senza fiato, cerchi di raggiungere affannosamente il cavallo.
Improvvisamente uno degli uomini ti urla: «Bern, attento alle spalle!» Vai al **107**.

4

Tutti, tranne la kender, vengono investiti da un'orribile sensazione di paura. Anche la maga incomincia a tremare.

«Cosa c'è lì dentro?» chiedi nervosamente.

«Non lo so» ti risponde sottovoce Anja. «Ma credo che si tratti di qualcosa di malvagio e di buono allo stesso tempo».

«F . . . f . . . forse non dovremmo entrare» dice Kegan con voce tremante.

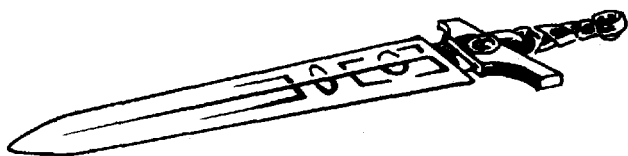
«Le guardie si dovranno pur stancare di battere alla porta; se ne andranno e allora potremo andare dai nani e convincerli ad aiutarci» dice Willow stringendosi nelle spalle.

«Io comunque preferisco entrare lì dentro!» afferma Anja risoluta. «Per nessuna ragione al mondo mi nasconderei fra un mucchio di nanerottoli!»

Se decidi di arrischiarti ad entrare nello Sla-Mori, vai al **115**. Se invece credi che sia troppo pericoloso e preferisci aspettare che le guardie si allontanino, per poi andare dai nani, vai al **35**.

5

Quando vedi che Willow è pronta a scagliare un proiettile al primo drago che si avvicina alla porta, afferri Kegan per mano e lo trascini di corsa lungo l'ampio corridoio che collega le due estremità della cittadella. Dietro a te, le urla laceranti ti dicono che i colpi vanno a segno.

Ritta al centro del corridoio cavernoso, la kender scaglia pietre a velocità di fulmine. I suoi potenti strali piovono contro il portale di legno, mentre i draconiani, per difendersi, richiudono velocemente la porta contro il lancio di pietre.
«Basta così, Willow!» gridi alla kender. «Dobbiamo trovare un nascondiglio!»
Willow scaglia un ultimo proiettile, che va a conficcarsi nella massiccia porta, poi si precipita di corsa dietro a te all'estremità opposta del corridoio. Giunti nell'ingresso coperto di tappeti, le indichi con un rapido cenno della testa la cantina. «Se riusciamo ad infilarci lì dentro prima che ci scoprano, potremmo aspettare che cali la sera e poi scappare dalla fortezza». Vai al **131**.

6

È quasi notte ormai, quando il convoglio arriva nei sobborghi di un piccolo villaggio.
I goblin di guardia e i loro capi draconiani affidano a donne e bambini il compito di raccogliere legna, cucinare, prendere l'acqua e badare ai cavalli. I carri degli uomini rimangono chiusi, mentre alcune donne vengono incaricate di portare loro delle ciotole di carne con acqua. Vai al **140**.

7

Non hai nessuna intenzione di stare a vedere che cosa farà il drago. Balzi indietro verso il passaggio e

prima che Flamestrike, ancora stordita, possa reagire, afferri Kegan per mano e scavalchi la gigantesca coda del drago che continua ad agitarsi violentemente. Willow riesce a divincolarsi dalle sgrinfie ancora deboli del mostro e ti segue dentro al tunnel della cucina, mentre intorno si sentono gli echi di un ruggito lacerante. Vai all'**80**.

8

Gli artigli della belva si conficcano nel corpo inerme della cavalla, che ha già il collo lacerato da profonde ferite.
La vista del grifone ti risveglia dal torpore e balzi in piedi, completamente sveglio. Ti rendi conto che senza cavallo saresti in grave pericolo, ma d'altra parte sai anche che i grifoni sono dei temibili combattenti. Non sei sicuro di poter combattere con un animale così pericoloso!
Se decidi di scappare, lasciando la cavalla alla mercè del grifone, vai al **160**. Ma se vuoi tentare di salvarla, allora vai al **180**.

9

Per ben tre volte sei sopravvissuto alle esalazioni letali del drago, ma non sei ancora riuscito ad avvicinarti abbastanza da sferrargli un colpo secco con la spada.
Ora la malvagia creatura rimane immobile e respira affannosamente, preparandosi ad un nuovo attacco con i vapori asfissianti.
Approfittando di ciò, balzi in avanti e proprio mentre stai raggiungendo il collo squamoso del drago, senti dietro di te una misteriosa cantilena: *«Ascia magica colpisci il nemico!»*. Vai al **196**.

10

Ti trovi in un angusto passaggio che dopo circa trecento metri svolta bruscamente a sinistra. In fondo a questo corridoio c'è una porta di bronzo, leggermente socchiusa.
La apri completamente ed entri in una stanza perfettamente circolare, con le pareti di pietra. Di fronte, a circa 300 metri di distanza, c'è un'altra porta identica a quella che hai appena attraversato. Al centro dell'enorme sala una grossa catena, ancorata al pavimento, sale verso l'alto e si perde nell'oscurità del soffitto. Noti che ogni anello della massiccia catena è più largo della circonferenza del tuo corpo!
Ammutoliti, tutti e quattro fissate la stanza vuota e l'immensa catena.
Il silenzio viene infine rotto da Kegan, che sussurra sgomento: «A che diavolo può servire una catena così grande?». Le pareti perfettamente ricurve fanno eco alle sue parole e le trasformano in un grido.
«Potremmo scoprirlo arrampicandoci!» gli risponde Willow. Pensando alle parole magiche di Anja, il volto le si riempie di eccitazione e sai che freme dal desiderio di scoprire cosa ci sia all'altro capo della catena. Vai al **92**.

11

Da un pendio continui a seguire con lo sguardo il convoglio, finché non si ferma in mezzo ad un pascolo montano. Allora scendi da cavallo e osservi dei goblin trascinare le donne e i bambini fuori dai carri e obbligarli a raccogliere legna e ad attingere acqua ad un torrentello che scorre giù da un dirupo lì vicino. Due prigioniere preparano nel frattempo un pasto veloce per loro e i draconiani.
Cogli l'occasione per strisciare cautamente dietro alle guardie e raggiungere nell'oscurità l'ultimo carro.

I guerrieri di Solace ti riconoscono immediatamente e ti fanno cenno di avvicinarti alle inferriate.
«Puoi forzare la serratura con il pugnale, Bern!» ti bisbiglia uno di loro.
«Puoi procurarci delle armi?» chiede un altro.
«Forse» rispondi in fretta. «Ma prima fatemi aprire la porta. Dopo potremo . . .»
«Attenzione Bern!» grida uno di loro. Istintivamente ti abbassi, appena in tempo per evitare una palla chiodata che si schianta contro le inferriate del carro, a pochi centimetri dalla tua testa. Il mazzafrusto si impiglia tra le sbarre, lasciandoti il tempo di metterti su un ginocchio e sfoderare Fireborn.
Davanti a te vedi la corazza a piastre di un draconiano luccicare al chiarore della luna. La potente creatura libera l'arma dalle sbarre e indietreggia. Entrambi cominciate a girare in tondo con circospezione. Non hai mai affrontato un draconiano prima d'ora e non ne conosci i punti di forza né le debolezze. I tuoi compagni ammutoliscono di paura, mentre aspetti l'occasione migliore per colpirlo.
Se decidi di combattere il draconiano getta due dadi e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il risultato è superiore o uguale a 12, vai al **29**. Se invece è inferiore, togli 4 punti dal totale di Energia Vitale e vai al **53**.
Ricordati che puoi arrenderti in qualsiasi momento, andando al **117**. Infine, se hai più di 24 punti di Energia Vitale, puoi tentare di scappare andando al **18**.

12

La lama d'acciaio della tua spada lampeggia minacciosa al lume di candela nella camera da letto di Verminaard. Attacchi i tre draconiani con furia selvaggia, lacerando le loro corazze a piastre come se

fossero di cuoio. Il ringhio e il sibilo dei mostri echeggia nella stanza, mentre il terrore acceca i loro occhi senza palpebre. Fireborn sembra una cosa viva mentre colpisce a morte due delle belve squamose. Sfili la spada dai loro corpi straziati, prima che si trasformino in statue di pietra come è accaduto ai loro compagni; invece le carcasse orribili delle creature alate si sciolgono in pozze di liquido oleoso che dissolvono mostri, armature, armi, tutto! L'ultimo draconiano in vita si slancia contro di te, cercando di farti cadere nella pozza acida. Vai al **123**.

13

Quando raggiungi il corpo di guardia, Willow, rannicchiata vicino a una porticina, sta tentando di far saltare un grosso lucchetto. In pochi secondi l'abile kender riesce a far scattare la serratura e tutti assieme vi avventurate nello stretto passaggio. Mentre richiudete la porta, Kegan bisbiglia preoccupato:
«Non funzionerà! Si accorgeranno subito che qualcuno ha forzato la porta e ci scopriranno!»
«Non ci avevo pensato!» dice Willow. «Kegan ha ragione!»
«Ci penso io!» afferma Anja. Improvvisamente la stanza si illumina di un bagliore argenteo che avvolge la bellissima maga. In mano tiene un borsellino da cui estrae una manciata di polvere misteriosa e la cosparge sulla porta, pronunciando una frase incomprensibile. Per alcuni istanti la porta sembra vibrare ed è circondata da un alone scintillante.
«Prova ad aprirla, Bern e anche voi, Willow e Kegan!»
Unite i vostri sforzi, ma il pannello non si sposta di un centimetro. La maga vi ha apposto un sigillo magico!

Per il momento siete al sicuro, e cogli l'occasione per usare il medaglione balsamico di Willow.
Getta un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Energia Vitale, poi vai al **192**.

14

Nascosto dietro al troncone di albero, osservi l'ufficiale hobgoblin trascinare tuo fratello con forza verso gli altri prigionieri.
Kegan è molto piu grande della maggioranza dei bambini di dieci anni, e le numerose avventure trascorse assieme a te nella foresta di Crystalmir hanno irrobustito il suo giovane corpo di adolescente.
Sorridi nel vedere tuo fratello scalciare e dimenarsi nelle mani del grosso ufficiale. Questi lo scaraventa contro due goblin di guardia alle donne e bambini, e bofonchia un incomprensibile ordine. Immediatamente i due legano il ragazzo alle mani e ai piedi e lo lasciano disteso nella polvere, mentre radunano gli altri prigionieri e li conducono verso i carri, minacciandoli con dei pesanti bastoni di ferro. Vai all'**82**.

15

Con un secco rumore, i sostegni arrugginiti della trave saltano via dalle mura esterne. Uscite rapidamente e vi ritrovate nei campi dietro alla fortezza. Richiudete il portale, cercando di risistemare la pesante trave di legno in modo che nessuno si accorga che è stata sfondata.
In lontananza vedi del fumo giallognolo salire dall'imboccatura della fonderia. Le minuscole figure degli schiavi sembrano tante formiche laboriose.
«Presto! Dobbiamo liberare gli altri!» dice Willow in preda all'eccitazione.
«Aspetta!» le intimi. «È un grosso rischio. Ora che siamo fuori da quell'inferno andiamo in cerca di aiuto, piuttosto!»

«Sei tu a decidere!» dice Willow alzando le spalle. «Io sono qui per divertirmi!»
Se vuoi tentare di liberare i tuoi compagni, come suggerisce Willow, vai all'**83**. Ma se credi che sia meglio scappare, vai al **187**.

16

«Presto! Nella galleria!» gridi.
Correte verso il fondo del corridoio, e mentre passate davanti ai lastroni di pietra degli zombi dall'aspetto terrificante escono vacillando dalle cripte nel tentativo di fermare i profanatori della tomba di Kith-Kanan.
Willow si blocca di colpo al centro del passaggio e lancia una raffica di pietre micidiali contro quella moltitudine silenziosa, ma senza risultato.
«Lascia perdere, Willow, non puoi uccidere qualcosa che è già morto» le urli, afferrandola per il braccio. «Andiamo, adesso!»
Anja e Kegan vi aspettano già all'imboccatura del tunnel. La maga si fa da parte e vi lascia passare, dicendo: «Andate voi intanto. Cercherò di fermarli».
Le lanci un'occhiata interrogativa, ma la maga distoglie lo sguardo, concentrata a tal punto da sembrare in trance.
Fissa le sinistre creature che avanzano a passo malfermo verso di voi, poi improvvisamente socchiude gli occhi, si irrigidisce e prorompe in un lungo gemito che a poco a poco si trasforma in una formula magica. Vai al **61**.

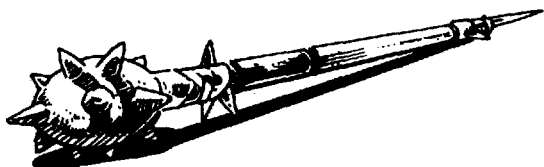
17

Quando riprendi conoscenza, provi una sensazione d'intorpidimento ad una gamba; tenti di liberarla, ma ti accorgi di essere bloccato ai polsi e alle caviglie da una corta catena.

I muri e il viscido pavimento dell'angusta cella in cui sei recluso sono debolmente illuminati da una torcia fissata alla parete da un anello. Una nuvola di fumo aleggia sopra la tua testa, emanando un odore di zolfo che ti punge le narici. A distanza senti il fragore del metallo e l'eco di voci sconosciute, e ad un tratto capisci cos'è successo: sei incatenato alle pareti della miniera di ferro, senza possibilità di scampo. Nessuna traccia di Kegan e Willow; puoi solo sperare che a loro sia toccata una sorte migliore . . .

18

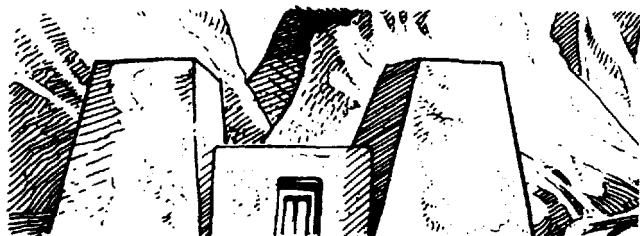
Mentre il draconiano ti gira intorno con la mazza levata, pronto a colpirti, lanci un'occhiata al bivacco una ventina di metri più in là, rendendoti conto che se solo provi a reagire, tutti i goblin e l'altro draconiano ti saranno immediatamente addosso. Guardi furtivamente la cavalla che t'aspetta nella penombra; se riesci a raggiungerla, evitando i colpi micidiali della palla chiodata, puoi tentare la fuga.
Non appena il mostro rivolge la schiena alata al carro dei prigionieri, sferri un colpo violento che lo fa indietreggiare di scatto.
I prigionieri osservano ogni tua mossa pronti ad aiutarti: quando le ali del mostro si schiacciano contro le inferriate, ne afferrano con mano sicura la pelle coriacea e a forza le tirano dentro il carro. Mentre il

mostro urla, straziato dal dolore, senti distintamente lo scricchiolio delle fragili ossa che si spezzano. Le grida e le risate del bivacco si interrompono bruscamente e, alla luce tremolante del fuoco, intravedi delle ombre agitarsi freneticamente.
«Scappa, Bern!» grida una voce da dentro il carro. «Vai in cerca di aiuto, prima che prendano anche te!» Vai al **186**.

19

Pieno d'ammirazione stai per congratularti con la kender, quando dall'altro lato del corridoio si apre una porta e compaiono due possenti draconiani, vestiti di una elegante corazza a piastre. Alla vista delle carcasse inerti dei due hobgoblin, sbarrano i loro terribili occhi senza palpebre.
Se la tua Energia Vitale è inferiore a 8, sei troppo esausto per combattere oltre e devi necessariamente arrenderti. Vai al **193**. Se invece hai un punteggio uguale o superiore a 8, puoi scavalcare i due cadaveri e introdurti nella Sala del Trono di Verminaard. Vai al **199**.

20

«È inutile cercare ancora, Anja!» dici alla maga. «Anche se c'è un varco nascosto non riusciamo a trovarlo. La miglior soluzione è ricominciare dalla

cantina, forse il passaggio segreto che porta allo Sla-Mori parte proprio da lì».
«Sono d'accordo con Bern!» incalza Willow, che s'è accorta dello sguardo perplesso dell'elfo. «Muoviamoci prima che quei mostri squamosi trovino il modo d'infrangere il suggello sulla porta! Facci strada con la tua luce magica, Anja!»
Tornate precipitosamente sui vostri passi fino alla soglia della cantina. Willow tira la leva nascosta, mentre voi esaminate la parete in cerca dell'uscita segreta. I colpi alla porta si fanno più forti, e le voci dei draconiani sempre più minacciose. Nonostante i vostri sforzi, non riuscite ad individuare neanche una crepa nella solida pietra. Vai al **95**.

21

Roteando la spada colpisci accidentalmente l'armatura del mostro, lasciandolo senza fiato. Ma prima di riuscire a sferrargli il fendente decisivo vieni colpito alle spalle dal suo compagno e ruzzoli a terra svenuto. Getta un dado per calcolare il danno subito, sottrai il risultato dal punteggio di Energia Vitale e vai al **114**.

22

Addossato alla porta, spingi con tutta la forza. Dapprima non succede nulla, ma poi senti che gradual-

mente la sbarra comincia a cedere e d'improvviso i battenti si aprono con violenza, catapultandoti fuori alla luce del sole.
Ti trovi nel cortile dietro la fortezza; non lontano da te alcuni goblin e hobgoblin di guardia sbraitano ordini agli schiavi della miniera. Apparentemente nessuno ti ha ancora notato.
Con circospezione richiudi il portale; poi, acquattato per terra, strisci lungo le mura in direzione dei pendii pedemontani che si ergono a fianco di una delle bocche della miniera. Passi alcuni minuti di estrema tensione, ma alla fine raggiungi il colle e ti nascondi nel folto del bosco. Sei salvo!
Felice di esser riuscito ad evadere sano e salvo dalla terribile fortezza, ti riprometti di tornarci con dei rinforzi per liberare gli altri prigionieri di Pax Tharkas, anche a costo della tua vita . . .
Come premio per la tua azione, aggiungi 1 punto al totale iniziale di Esperienza la prossima volta che affronti quest'avventura.

23

Quando l'intera carovana fa sosta in un piccolo villaggio, gli alci che trascinano i carri sono allo stremo delle forze. Nella semioscurità del crepuscolo i goblin che le conducono fanno pascolare gli animali nei sobborghi della città devastata. Inorridisci nel vedere che i misteriosi dragoni rossi hanno trasformato in terra bruciata non soltanto le piane di Abanasinia, ma l'intera vallata di Crystalmir.
Mentre scruti il fuoco del bivacco decidi di seguire il convoglio sino al luogo di destinazione, per saperne di più su quelle orribili e misteriose creature che sembrano minacciare tutta Ansalon. Però potresti anche approfittare dell'imminente calar della notte per liberare i prigionieri, cogliendo le guardie di sor-

presa. In questo caso, però, non saresti in grado di sapere nulla più di adesso sui malefici draghi!
Se vuoi attaccare subito, vai al **140**. Se invece preferisci seguire il convoglio, vai al **146**.

24

«Non correre così in fretta, Willow!» esclami. «Non abbiamo nemmeno esaminato il passaggio in fondo al corridoio. Forse è meglio seguire il percorso più ovvio».
«Beh, cerca di deciderti!» brontola Kegan. «I lastroni cominciano a muoversi di nuovo!»
Ti giri proprio mentre il pannello della cripta più vicina sta lentamente scivolando di lato, cigolando. Gli zombi tornano alla carica!
Se vuoi esplorare la galleria del calamantide, vai al **158**. Se invece decidi di avviarti di corsa verso il passaggio in fondo al corridoio, vai al **16**.

25

«Forse possiamo cavarcela!» mormori a Willow. «Se riusciamo a convincere Flamestrike che siamo suoi amici, potrebbe non dare l'allarme!»
«Sarà uno spasso! Andiamo subito a far amicizia col drago» ti risponde con un largo sorriso.
«Mi raccomando, silenzio e siate pronti a darmi man forte» mormori con impazienza, e ti piazzi davanti al bestione. Vai al **179**.

26

«Ascolta Willow, o come diavolo ti chiami!» la metti in guardia irritato. «Questa conversazione non ci porta da nessuna parte. Vorrei che tu. . .» ma improvvisamente vieni sopraffatto da un'ondata di vertigini e l'ultima cosa che vedi, mentre scivoli nell'incoscienza, è l'espressione addolorata negli occhi da

gatta della kender. Ti risvegli con l'acre odore di zolfo nel naso. Cerchi di sistemare gambe e braccia in posizione più comoda, ma ti accorgi di non poterti muovere. Dai un'occhiata in giro e comprendi d'essere incatenato ad una parete di pietra. Sei in una specie di caverna buia, e in lontananza ti pare di udire il fragore di oggetti metallici contro la roccia: giungi alla conclusione d'essere imprigionato in una miniera.
Mentre la testa ti martella incessantemente, pensi alla giovane kender. Ti chiedi che fine avrà fatto. Di sicuro non può andarle peggio di te! A meno d'un improbabile miracolo, passerai il resto dei tuoi giorni incatenato alle mura di questa lugubre caverna . . .

27

I draconiani irrompono nella stanza con tale rapidità che la fuga è impensabile. Sono sette possenti creature, protette dalle armature, che impugnano degli spadoni fiammeggianti; sono la guardia del corpo del Signore dei Draghi. Comprendi immediatamente che sarebbe vano tentare di combattere.
Tenti allora di distrarre la loro attenzione, scaraventando sul letto il cofanetto con le boccette, in modo da riuscire a srotolare la piccola pergamena che si trova sullo scrittoio di Verminaard.
Cominci a leggere ad alta voce il messaggio scritto in antico Common, la lingua parlata ad Haven dagli studiosi di legge e da altri notabili, inceppandoti ogni tanto su alcune parole il cui significato ti è oscuro.
«Con queste parole, o divino Anthraxus, sappi che il tuo servo fedele si rivolge alla tua onnipotenza per sconfiggere i nemici davanti a te! Scaglia la tua ira contro coloro che cercano di ridurre al silenzio il tuo sacerdote . . .»

«Smettila, Bern!» ti urla Willow. «Stai invocando il protettore demoniaco di Verminaard!». Vai al **49**.

28

Tremante di paura, cominci ad esplorare la stanza fredda e oscura. «Lì nell'angolo!» grida Kegan all'improvviso.
Nell'anfratto più remoto della caverna un'ombra sembra staccarsi dalla cupa parete di roccia, trasformandosi in un vortice di vapori che, turbinando, assume gradualmente l'aspetto d'uno spettro con testa e braccia. Guizzi di luce rossastra scaturiscono dai suoi occhi mentre si materializza sempre più.
«È un'ombra!» esclama la maga, trattenendo il respiro inorridita. Sfoderi Fireborn e ti fai avanti.
«No, Bern! Le ombre sono invulnerabili alle armi normali!» ti avverte. «È lo spirito vivente d'una persona malvagia, devi affrontarlo con una spada incantata! Usa questa!»
L'elfo s'è già sfilata l'arma magica dal cinturone e te la getta attraverso la stanza. Il bagliore argenteo della spada riluce ancor più della sua aura incantata. L'afferri per l'impugnatura di cristallo, stupito della sua incredibile leggerezza: l'elsa freme come fosse cosa viva.
Ad un tratto avverti un soffio d'aria gelida, mentre lo spettro si precipita minaccioso verso di voi, al centro della caverna.
Se decidi di affrontare il combattimento, getta due dadi e aggiungi il risultato al punteggio di Combattività. Se hai 11 o più punti vai al **44**. Se invece il totale è inferiore, perdi 7 punti di Energia Vitale e vai **al 166**. Se preferisci battere in ritirata, vai al **150**.
Ma non tentare di arrenderti, altrimenti lo spettro ti succhierà tutta l'Energia Vitale!

29

Il draconiano sibila di dolore, mentre la tua spada gli fende l'ala sinistra. Tenta disperatamente di sbattere le sue appendici squamose per uscire dal tuo raggio d'azione, ma inutilmente! Approfittando della sua debolezza, balzi in avanti e lo colpisci furiosamente al collo. La lama d'acciaio penetra in profondità nella pelle del rettile, strozzando il suo grido prima che riesca a mettere in guardia gli altri attorno al fuoco. Gli occhi del mostro si fanno vitrei, mentre s'irrigidisce tutto, con l'orribile muso proteso verso la tenue luce delle stelle. La spada ti rimanda delle strane vibrazioni, e subito comprendi che la lama è rimasta imprigionata nella profonda ferita del collo!
Il draconiano s'è trasformato in una specie di statua di pietra, e Fireborn è rimasta intrappolata. Osservi stupefatto l'accaduto, dimentico del resto.
«Presto, Bern! La porta!» bisbiglia qualcuno sottovoce dal carro, ricordandoti la tua missione. Distogli lo sguardo dal mostro pietrificato e riprovi a forzare la serratura. La punta del pugnale è abbastanza sottile da infilarsi nel buco della serratura e farla scattare.
Vai al **111**.

30

Senza perder tempo, afferri l'hobgoblin per la tunica sudaticcia e lo trascini attraverso l'uscio nel corridoio buio. Sai che ci vuole ancora molto prima che sorga il sole, e gran parte delle guardie stanno ancora dormendo. Spingi il corpo privo di sensi nell'angolo più vicino, gli sfili rapidamente il cinturone e te lo allacci intorno alla vita. Percorri in fretta il corridoio, poi ti fermi incerto: potresti fuggire dalla fortezza e andare in cerca d'aiuto. Forse riusciresti a convincere gli elfi delle misteriose terre di Qualinesti a darti una mano, ma ciò significherebbe lasciar Kegan al suo destino.

Se credi che valga la pena tentare comunque la fuga, vai al **118**. Ma se prima vuoi trovare tuo fratello minore, vai al **47**.

31

A bassa voce riveli il tuo piano a Kegan e gli stringi la spalla. «Credi di farcela?» gli chiedi.
«Stai a vedere! E tienti pronto!» replica con aria complice. Poi, riempito il secchio, s'affretta verso il bivacco. Le guardie non sembrano notarlo finché, giunto ai margini dell'accampamento, dove è legato un alce, uno dei mostri comincia a gridare sgranando i grandi occhi vitrei: «Ehi, ragazzo! Porta l'acqua, veloce!»
Non appena Kegan raggiunge il chiassoso gruppetto di goblin, getta il pesante secchio di quercia sul fuoco sollevando scintille, fumo e cenere che si sparpaglia dappertutto. Le creature ubriache cadono a terra, stordite. Kegan balza nell'oscurità del bosco e fugge dalla parte opposta alla tua.

I goblin gridano una sfilza di insulti, mentre un enorme hobgoblin e due draconiani spuntano da una tenda poco lontana. Acquattati su tutti e quattro gli arti, e sbattendo le ali freneticamente si dirigono verso la foresta alla ricerca di Kegan.
Velocemente strisci fino ad uno dei vagoni pieni di prigionieri e cominci ad esaminare attentamente la serratura con il pugnale. Gli uomini ti riconoscono immediatamente e ti osservano in silenzio. All'improvviso uno di loro grida: «Bern, attento alle spalle!»
Ti giri e vedi i musi bavosi di una coppia di feroci cani da combattimento; il cuore quasi ti scoppia dal terrore. Sai che sono killer ben addestrati, protetti da un sottile rivestimento di cuoio borchiato e da un largo collare munito di spuntoni affilatissimi.
Sguaini Fireborn nella speranza di uccidere le belve prima che i loro padroni scoprano il tuo stratagemma. Entrambi i cani saltano contro di te e ringhiando tentano di azzannarti alla gola con le loro fauci possenti. Hai un secondo per decidere cosa fare: se vuoi combattere i cani, getta due dadi e aggiungi il risultato alla tua Combattività.
Se totalizzi 10 o più punti, vai al **127**. Se invece ne hai di meno, perdi 2 punti di Energia Vitale e vai al **37**.
Ricorda che puoi tentare di colpirli più di una volta; devi solo togliere 2 punti di Energia Vitale ad ogni assalto mancato. Se hai una Energia Vitale superiore o uguale a 26 punti, puoi darti alla fuga in qualsiasi momento: vai al **156**.
È comunque impossibile arrendersi: i cani ti sbranerebbero subito!

32

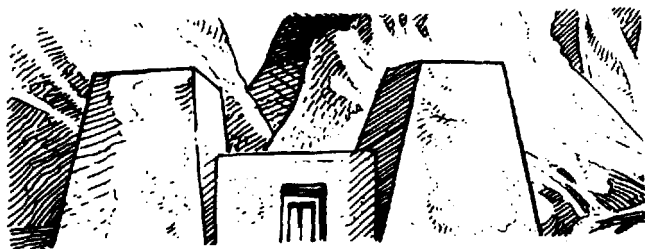
«Guarda là in basso» esclami. Kegan inserisce la sottile lama del coltello in una fessura, dove parete e

pavimento si toccano. Il ragazzo, tutto eccitato, gratta via dal fondo della parete uno strato di vecchia argilla secca, usata per mimetizzare la fessura d'una porta segreta. Willow si avvicina alla parete, in cerca del profilo della porta e del meccanismo d'apertura.
«Ecco un'altra fessura!» sussurra. Ben presto si delinea il contorno della porta dissimulata nel muro, che prende tutto un lato del corridoio: ma non c'è traccia di come aprirla!
«Provate ad allontanarvi!» suggerisce Anja. Vi mettete tutti dietro di lei, mentre fruga nella saccoccia cercando qualche ingrediente magico con cui formulare un incantesimo. Levandosi dal viso alcune ciocche di capelli arruffati, Anja si concentra intensamente, con lo sguardo rivolto verso la parete di pietra. La consueta espressione di dolcezza sparisce dal suo volto mentre gli occhi si trasformano in due lame taglienti. Facendo dei passi in avanti, traccia con della polvere rossastra un misterioso segno sulla parete. Poi, in successione rapida, pronuncia ad alta voce la stessa breve frase per tre volte. Sull'ultima sillaba, l'affascinante maga tocca delicatamente il misterioso segno.
Vai al **122**.

33

I draconiani sono un vero mistero per te! Non hai mai visto nulla di simile nella valle di Crystalmir. Solace sembra esser stata devastata completamente in un'unica notte da potenti e occulte forze del male, di cui l'orda dei selvaggi goblin comandata da Toede non è che una piccola parte. Ti chiedi cosa possa aver visto la vecchia nell'oscurità della notte, tanto da indurla a credere che si trattasse di draghi. Devi sapere per quale motivo la tua pacifica cittadina sia stata rasa al suolo e perché gran parte degli abitanti

sopravvissuti alla strage siano stati fatti prigionieri. L'unica cosa da fare è seguire il convoglio, nella speranza di riuscire a capire la causa di tali terribili eventi per poter porvi rimedio.
Ti rendi conto di non poter proseguire a piedi: perderesti rapidamente di vista l'intero convoglio. Hai quindi bisogno di un cavallo, ma a Solace ce ne sono ben pochi. Vai all'**81**.

34

Proprio mentre l'hobgoblin e i due nani vi conducono a forza nelle miniere, spingi uno degli omuncoli contro il suo capo. L'ignobile creaturina ruzzola ai piedi del mostro facendolo inciampare, e prima che questi si riprenda ti stacchi dalla fila e corri verso una rupe scoscesa vicino alla fonderia.

Getta un dado per sapere se la tua fuga ha avuto esito positivo. Aggiungi al risultato il punteggio di Potenza: se il tuo totale è 7 o più, vai al **72**; ma se è inferiore, vai al **170**.

35

Gli alloggi dei nani sono da questa parte: svoltando a destra Willow ti conduce lungo il corridoio, e presto vi trovate in un altro atrio con un'unica porta. Con l'orecchio accostato al pannello, senti delle risa ed un sordo rimbombo, come se qualcuno dall'altra parte facesse a pezzi dei mobili.
«Che cos'è?» chiedi a Willow.
«Sono i tuoi amici» risponde con sottile ironia. «Credo stiano semplicemente facendo colazione. Dobbiamo raggiungerli?»
Lanciandole un'occhiataccia, spingi la porta.
«Attento!» esclama Kegan, tirandoti da parte. Vai al **109**.

36

«Siamo venuti fin qui da Solace con delle notizie importanti!» rispondi deciso a mantenere la calma. «Questo giovane è il figlio di Hobarth Wallenshield, leggendario guerriero di Solace. Ha da dire qualcosa di molto interessante a Lord Verminaard in persona!»
Le due guardie scrutano dapprima Kegan e poi si guardano l'un l'altro. I loro piccoli occhi lucenti lampeggiano inferociti e perplessi, mentre meditano se sia opportuno prestar fede alle tue parole. Finalmente quello di sinistra, indicando con un cenno del capo la porta in fondo al corridoio, ti dice: «Porta il bambino negli appartamenti privati del capo. Appena Sua Signoria sarà libera, gli dirò il motivo della vostra visita e vi farò chiamare».

Devi velocemente decidere se accettare o meno la proposta del mostro. Forse potresti coglierli di sorpresa e farti largo a forza nella Sala del Trono. Ma potrebbe essere più prudente fingere d'aspettare l'arrivo di Verminaard.
Se scegli di aspettare negli appartamenti segreti del Signore dei Draghi, vai al **181**. Se invece ritieni opportuno passare all'attacco, vai al **62**.

37

Le tue peripezie nelle foreste di Crystalmir ti hanno certamente preparato ad affrontare i terribili cani da combattimento. Per quanto ben addestrati, difficilmente sapranno eguagliare la furia omicida di un lupo all'attacco. E tu ne hai affrontato più d'uno, e ne sei sempre uscito vittorioso.
Entrambi gli animali ti saltano addosso contemporaneamente. Fai esattamente l'opposto di quello che s'aspettano: ti getti a tua volta su di loro e scompari sotto il loro ventre. Tentano un nuovo attacco, ma prima riesci a ferire la parte posteriore dell'animale più grosso. Il guaìto straziante della belva ferita fa accorrere rapidamente dall'accampamento il suo padrone. È la prima volta che assisti alla carica di un draconiano: osservi le ali coriacee spingere in avanti il corpaccio corazzato del mostro, che procede a lunghi balzi.
Mentre guardi atterrito il mostro sfoderare la sua lunga spada ricurva, senti alle spalle un lungo ringhio ed immediatamente comprendi d'aver commesso un errore fatale: ti sei dimenticato dell'altro cane da combattimento! La sua pesante mole si abbatte su di te e le zanne ti affondano nel collo. Prima che le fauci ti stritolino la colonna vertebrale, scorgi la bocca senza labbra del draconiano raggrinzirsi in un ghigno sinistro . . .

38

«No!» dici inflessibile, serrandole il polso. «Questo è troppo! Sii seria almeno una volta nella vita! Siamo davvero in pericolo!»
«Come osi darmi degli ordini, Bern Wallenshield?» urla Willow adirata, dimenticando dove vi trovate. Proprio in quell'istante la porta si spalanca ed entrano due hobgoblin.
«Cosa sta succedendo qui?» chiede uno di loro, sgranando gli occhi. «Come osate frugare nella stanza di Lord Verminaard? Vedrete che trattamento, appena lo saprà!»
Non c'è scampo, devi affrontare questi due mostri. Vai al **62**.

39

«Visto che ormai siamo qui, tanto vale esaminare anche l'altra porta!» dici alla maga. «Willow è un'abile scassinatrice! Rimani accanto a Kegan, così riusciremo a vedere se ci sono delle trappole e inoltre sarete pronti ad intervenire nel caso ci succeda qualcosa».
«Bern, voglio venire anch'io!» brontola tuo fratello.
Osservi la sua espressione imbronciata e sorridi.
«Andiamo, allora» acconsenti. «Ma stai alla larga, quando Willow e io esamineremo la porta».
«Vengo con voi, vi potrebbe esser necessario un aiuto d'altro genere!» esclama la maga con la solita calma.
L'elfo si mette dietro a Kegan, mentre tutti e quattro vi avvicinate con circospezione al portale di bronzo.
Ma a circa un paio di metri di distanza, il solido pavimento in pietra si dissolve sotto i vostri piedi! Un istante prima di schiantarvi sulle rocce sottostanti, le urla di tuo fratello e delle tue coraggiose compagne si mescolano ai tuoi ultimi pensieri . . .

40

Al magico chiarore che promana da Anja distingui un angusto passaggio attraverso i detriti di una frana, probabilmente i resti di una caverna abitata durante il cataclisma; ma l'accidentata galleria conduce ad un vicolo cieco.
«Ci deve pur essere un'uscita da qualche parte» mormora Anja. Tutti e quattro esaminate attentamente la parte di roccia in cerca di qualche indizio.
«Eccola!» esclami d'un tratto. «Kegan, dammi il tuo coltello». Conficchi la lama in un'ampia fessura che corre lungo la parete, dal soffitto al pavimento della caverna.
«Lascia che provi io!» suggerisce Willow. Poi, con le sue abili dita tasta la superficie di pietra, finché trova una piccola depressione rotonda.
«Datemi quel coltellaccio!» bisbiglia. Con la punta gratta via un po' di fango secco dal buco, allargandolo quel tanto che basta per infilarvi il coltello. «Qui dentro c'è una specie di leva!» esclama. Di scatto la fessura si allarga, mentre il lastrone scivola di lato, cigolando. Vai al **4**.

41

«No, non farlo!» esclama improvvisamente la kender. «Il cassetto è bloccato da un ago avvelenato. Lascia fare a me!»
Toglie il cofanetto d'ebano dal cassetto con estrema cura, trattenendo quasi il respiro. Quando lo ha sfilato completamente dal cassetto, tira un profondo respiro di sollievo e ti offre il piccolo contenitore.
«Sono delle pozioni, ma non so di che tipo!» ti avverte.
«Quelle due lattiginose potrebbero essere dei farmaci, visto che spesso il bianco è il colore dei medicinali, ma quelle rosso porpora sono una novità anche per me».

«Debbono essere preziose, se Verminaard le difende con dei congegni segreti» bisbiglia Kegan in preda all'eccitazione. Willow sorride e approva col capo.
«Oppure se ne è dimenticato!» gli rispondi, stringendoti nelle spalle. «Comunque adesso non ne ha bisogno, altrimenti le avrebbe già utilizzate da un pezzo! Le porterò con noi».

Borbottando, scuoti la testa; non hai tempo per discutere. Nervosamente tieni gli occhi puntati all'entrata, mentre Willow continua a frugare nella stanza, come se niente altro la riguardasse.
Si avvicina alla seconda porta chiusa e con la solita disinvoltura riesce ad aprirla. Lasci Kegan di guardia nella sala da pranzo, e la segui. Appena entri nell'altra sala, capisci subito di trovarti in un'enorme stanza da letto: un maestoso baldacchino occupa gran parte dello spazio.

Contro la parete di fronte c'è uno scrittoio massiccio coperto di pergamene e rotoli, e Willow sta già esaminando una specie di mappa posta sul tavolo.
«È il piano di battaglia di Verminaard» dice entusiasta. «Sembra che intenda concentrare gran parte degli attacchi su Qualinesti».
Preso dalla stessa eccitazione, cominci a scartabellare fra le carte alla ricerca di maggiori dettagli. Sleghi un nastro rosso stinto da una delle pergamene più piccole, ma vieni fermato ancora una volta da Willow.
«Stai attento a quello che leggi nei trattati dei sacerdoti, e specialmente al contenuto di questi rotoli!» ti avverte. «Non so quali oscure forze del male serva Verminaard, ma a volte coloro che leggono gli scritti maledetti le richiamano a sé!»
L'avvertimento ti sembra un presagio funesto. Ma prima ancora che tu possa fare ulteriori domande, Kegan si precipita di corsa nella stanza con uno sguardo allarmato.

«I draconiani!» urla. «Andiamocene alla svelta da qui!»
Ma ormai è troppo tardi; i mostri alati, protetti da corazze a piastre, sono già alla porta, con in pugno delle daghe. Invadono la stanza del loro Signore puntando le armi contro di voi. Prima che ti siano addosso, puoi fare un'unica azione: se decidi di affrontarli, vai al **60**; se preferisci bere una delle pozioni a tua disposizione, vai al **145**; puoi anche leggere ad alta voce il rotolo che tieni fra le mani, allora devi andare al **27**.

42

Sogni che un'orribile creatura alata ti sputi addosso delle lingue di fuoco. Durante il sonno agitato, sbatti la testa contro un masso e ti risvegli di soprassalto.
Non ne sei sicuro, ma ti sembra di aver udito la cavalla nitrire spaventata: ricordi d'averla legata alle radici contorte di un albero nei pressi del ruscello, in

modo che potesse bere durante la notte. Ora sta per nascere il giorno. Nella semioscurità un'enorme ombra cupa incombe minacciosa sopra la cavalla. La riconosci immediatamente: è un grifone, la bestia dal corpo di leone e la testa di uccello predatore, di cui hai sentito parlare molte volte. Vai all'**8**

43

Tutti e tre vi allontanate dalla porta e ripercorrete con estrema circospezione il percorso che avete già fatto. Il corridoio sembra essere lungo il doppio, forse perché vi guardate costantemente alle spalle. Indisturbati raggiungete la prima torre, mentre Willow è già riuscita a forzare la porta e vi affrettate ad entrare nel lungo corridoio coperto di preziosi tappeti.
«Sappiamo che la sala giochi è senza uscita» bisbigli. «Non ci resta altro che nasconderci in cantina, e appena scende la notte tentare la fuga».
«Oppure potremmo cercare di scoprire quali siano i piani di Verminaard» aggiunge Willow con una certa esaltazione. «I suoi appartamenti non sono lontani, sono dietro l'angolo oltre la cucina».
Come al solito non riesci a valutare quanto la ragazza sia coraggiosa o avventata, anche se stavolta il ragionamento fila. Nel caso riusciste a fuggire, qualsiasi notizia sulle intenzioni del Signore dei Draghi sarà utile per fermarlo.
Se decidi di nasconderti in cantina e fuggire col favor delle tenebre, vai al **131**. Se scegli di scoprire i segreti di Verminaard, vai al **121**.

44

La spada incantata si abbatte ripetutamente sull'impalpabile corpo dello spettro. Ad ogni colpo andato a segno la tua muscolatura si intirizzisce dal freddo; l'energia ti viene risucchiata e alla fine riesci a mala-

pena a sollevare l'arma. Cerchi di opporti al crescente sfinimento che ti sta assalendo, rinnovi con ferocia i tuoi assalti, finché ti accorgi che una parte della sostanza materiale dello spettro scompare. Allora, rincuorato, ti scagli con rinnovato vigore contro il mostro. Nel contempo Willow cerca di darti una mano, tirandogli addosso con la fionda dei proiettili che attraversano lo spettro lasciandolo indenne. A forza di colpi di spada, i contorni dello spettro si fanno via via sempre più indistinti. Noti inoltre che sta accadendo qualcosa di strano al talismano di Willow: appena un tuo attacco va a segno, la luminosità del medaglione si fa più intensa.
«Usa il talismano, Willow! Lo spettro sta perdendo le forze!» gridi.
La kender dà un'occhiata all'amuleto lavorato che le pende dal collo e capisce immediatamente cosa intendi.
Incede solennemente, tenendolo davanti a sé a braccia tese, verso l'essere che si sta disintegrando. Il talismano diventa di un bagliore purpureo accecante, e allora Willow lo getta contro l'ombra! Vai al **136**.

45

I goblin ghignano in preda all'eccitazione, indicando la tua lama d'acciaio. Cominciano a chiacchierare tra di loro e sospetti che si stiano contendendo la tua spada. Uno te la strappa di mano, mentre un altro ti punta addosso una lancia. Alzi le mani debolmente, in segno di resa.
Quello di destra bofonchia qualcosa di incomprensibile e preme il manico della lancia contro il tuo stomaco. Ti pieghi a metà, respirando a fatica. Purtroppo non sei in condizioni di accorgerti che sta per fracassarti la testa con la punta della lancia!
Getta un dado per calcolare il danno subito e sottrai il risultato dalla tua Energia Vitale, poi vai al **114**.

46

«La prigione femminile è probabilmente la soluzione migliore» rispondi. «Mostraci la strada!»
Willow fa un cenno d'assenso col capo e svolta a destra in un corridoio largo circa tre metri. In fondo c'è una grossa porta di legno ed un ulteriore corridoio che si prolunga a destra.
«Qui dormono i nani» dice Willow indicando verso destra. «E questo è il corpo di guardia. Per raggiungere il braccio della prigione dove ero rinchiusa, dobbiamo attraversarlo».
«Corpo di guardia? Non me ne hai mai parlato!» esclami.
«Di giorno le guardie sono di solito al piano di sopra, a bere e a giocare nella stanza accanto alla Sala del Consiglio. Sono la scorta personale di Verminaard, che non si allontana dalla torre senza di loro. Durante il giorno non si trovano mai qui».
«Spero che tu abbia ragione. Non sopporterei di dover combattere per entrare in prigione» affermi ironico tenendo ben salda la presa su Fireborn, mentre segui la kender. Proprio davanti a te noti una porticina chiusa da un lucchetto sproporzionatamente grande. «Che cos'è?»
«Un deposito: non c'è niente, solo del vecchio ciarpame. Qui ci hanno fatto lasciare i nostri oggetti per-

sonali, appena arrivati alla fortezza. Ma non è un buon nascondiglio» aggiunge subito dopo.
Segui Willow in un angusto passaggio, che ha sulla parete destra tre porte con inferriate. Immediatamente senti un vociare femminile.
«Guardate, è Willow! Che ci racconti, Willow!»
La kender si ferma alla prima porta, dove alcune donne stanno sporgendosi fra le sbarre. Con rammarico riconosci alcune di loro.
«Guardate, ci sono Bern e Kegan Wallenshield! Bern, aiutaci!»
Quando Willow apre la porta della cella, le donne ti circondano, investendoti con un fiume di domande sui loro mariti e parenti. Alcune delle più anziane prendono in disparte Kegan, desiderose di coccolare il ragazzo. Tuo fratello gira la testa imbarazzato, ma non le allontana; in realtà è contento delle loro amorevoli attenzioni, anche se finge di essere seccato.
«Parleremo più tardi» le rassicuri. «Ora dobbiamo nasconderci! Gli uomini di Verminaard saranno qui a momenti». Vai al **191**.

47

La prima cosa da fare è scoprire dove sono tenuti prigionieri i bambini. Sai che debbono essere in quest'ala della fortezza, ma preferisci non rischiare d'esser sorpreso mentre li stai cercando. Ti sistemi in un cantuccio nascosto e decidi di aspettare sino al mattino.
Sta spuntando il giorno, quando senti delle voci parlottare nelle immediate vicinanze. Affacciandoti, vedi un gruppetto di donne salire le scale. In mezzo a loro riconosci Willow Lighthand, la ragazza kender che ti ha sanato le ferite con quello strano medaglione quando eri nel carro degli schiavi.

Sono circa una decina, guidate da Maritta, la sarta di Solace e probabilmente sono dirette in cucina. Per un pelo non scoppiano in grida di spavento, quando ti vedono sbucare dalla penombra.
«Bern Wallenshield! Come sta mio marito? Hai forse visto . . .»
«Shhh» le zittisci immediatamente. «Non c'è tempo per parlare. Devo trovare mio fratello e uscire di qui al più presto per cercare aiuti. L'avete forse visto?»
Le donne si scambiano occhiate nervose, come se nascondessero qualcosa.
«Cosa c'è?» chiedi con un aspro sussurro. «Dov'è Kegan? Gli è forse accaduto qualcosa?»
La fanciulla kender osserva le altre donne in preda al panico e poi, rivolgendosi verso Maritta, dice con voce rauca:
«Andate in cucina, lo condurrò io da suo fratello».
La sarta, un po' accigliata, acconsente: «Cerca di sbrigarti! Quel poveraccio è più ansioso di mia madre; calma la sua anima!»
«La tua gente aveva ragione!» ti bisbiglia la kender appena siete soli. «La città è stata attaccata dai draghi rossi. Uno di loro è il custode dei bambini di Solace: tuo fratello è con loro».
«Willow, hai mai sentito parlare di Verminaard?» le chiedi.

«È un diabolico sacerdote che controlla i dragoni rossi di Pax Tharkas», ti risponde prontamente. «Non l'ho mai visto, ma so che i suoi appartamenti sono qui vicino, proprio oltre la cucina. Le sue guardie del corpo sono dei draconiani diversi da quelli che accompagnavano il convoglio: sono più alti di quelli di Baaz e combattono con armi avvelenate».
«Presto, portami da Kegan!» la esorti. «Ma prima dovremmo trovare un'arma per te». Mentre ti giri a frugare nel corpo dell'hobgoblin, Willow ti ferma.

«Non ne ho bisogno, guarda!» La ragazza sorride radiosa e i suoi denti candidi risaltano sulla pelle scura. Ha in mano un'arma strana, che hai visto solo un paio di volte in vita tua: è una versione artigianale e ridotta di uno hoopak, un misto fra fionda e asta da combattimento, l'arma preferita dai kender sia nei combattimenti corpo a corpo che a distanza!

Sorridi meravigliato della sua ingegnosità, e la segui all'ingresso principale, che un tempo doveva essere una stanza molto lussuosa.

Un tappeto di lana spessa color porpora, infangato da innumerevoli impronte, sembra intonarsi ai ricchi arazzi color cremisi e oro che rappresentano momenti di vita della nobiltà degli elfi e dei nani ma che ormai sono imbrattati da slogan e disegni osceni. Sull'ingresso si aprono tre porte di legno massiccio, tutte sfregiate e incise d'iniziali, e un lungo corridoio coperto di tappeti. Willow indica col capo una delle tre porte.

«Questa è la sala-giochi» mormora aprendo il pesante battente, mentre aspetta che tu la segua.

Ti trovi in un'ampia stanza spoglia, con alcune bambole di pezza, carri di legno fatti a mano ed altri giocattoli, sparsi alla rinfusa qua e là. In una nicchia alla tua destra è sistemata una porta a due battenti affiancata su entrambi i lati da due finestre con inferriate. Ricordi di averle già notate da fuori e ti viene in mente che il portale è chiuso dall'esterno da una pesante trave di legno. A sinistra vedi una porta di dimensioni notevolmente inferiori, in legno levigato e un'arcata che si perde nell'oscurità.

«Vieni» ti dice Willow. «I bambini stanno riposando nella stanza accanto a quella di Flamestrike».

Seguendo la kender oltrepassi l'arco e ti trovi in una galleria scarsamente illuminata, adattata a cucina. Lungo la parete destra corrono delle mensole su cui

poggiano barattoli di carne salata, fagioli secchi, sale, patate e provviste varie, a sinistra un'enorme stufa a legna e un bancone stipato di ciotole, pentole e altri utensili da cucina. Willow ti aspetta dalla parte opposta della galleria e ti segnala di stare zitto.
Tenendo stretta la spada, la raggiungi nell'altra stanza. Vai al **161**.

48

Affondi Fireborn con tutta la tua forza nella zampa del mostro. Il sangue denso esce a fiotti, impregnandoti le vesti del liquido attaccaticcio. L'intera massa del grifone si scuote istintivamente, tentando di strapparti il braccio col becco da falco. Ti divincoli e conficchi con accanimento la lama nella gola del mostro. Il suo spesso piumaggio fa deviare il colpo, ma la belva, già indebolita dalla ferita precedente, sbatte le ali sempre più lentamente.
Dai un'occhiata ai campi innevati e alle cime rocciose della catena montuosa, sperando che il mostro riesca a toccar terra senza sfracellarsi, prima di morire dissanguato. Vai al **164**.

49

L'avvertimento della kender arriva troppo tardi. La stanza interna del Signore dei Draghi si riempie di un tanfo insopportabile; gli oggetti alle pareti cominciano ad ondeggiare, anche se apparentemente non soffia nessun vento. Percepisci un suono indefinito, che cresce lentamente, finché senti delle parole echeggiare nella stanza. Fra te e le guardie si materializza una figura luminosa, via via sempre più distinta. Il rotolo si incendia e si incenerisce in pochi secondi, accecandoti con un bagliore improvviso.

«Sei uno sciocco, uomo!» tuona un'orrenda voce. Quando riacquisti la vista, vedi la mostruosa faccia del tuo interlocutore. Assomiglia ad un uomo alto, vestito di stracci stinti, putrefatti e con un impressionante puzzo di morte. Ma ancor più ributtante è la sua testa di ariete malaticcio. La pelle tirata è coperta di tagli e ferite purulente e sanguinolente, che insozzano la lanugine di quel muso sinistro. Le corna, ricurve in avanti, sembrano quasi toccare i suoi occhi ambrati e luccicanti.
«Morte ed eterna schiavitù incombono su coloro che invocano Anthraxus la Carogna dal suo regno, senza munirsi di precauzioni quali il pentagramma! Seguimi mortale!»
La tua volontà viene annullata dalla forza mentale di quel demonio. Senti Willow gridare nei recessi della tua mente stordita, ma non distingui il significato delle sue parole. Avanzi di un passo e ti abbandoni all'abbraccio del potente demonio che ti condurrà dal tuo nuovo signore, il Re degli Inferi.

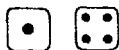
50

«L'abbiamo scampata bella!» esclama Kegan.
«Guarda!» dici con un filo di voce, voltandoti. Gli zombi sono scomparsi nelle cripte, e non c'è traccia del loro passaggio!
«Questo è il modo in cui gli elfi proteggono il loro Re dai visitatori indesiderati» spiega Anja con soggezione. «Ora la Guardia Reale attende i prossimi intrusi».
Willow fissa con stupore il medaglione.
«È davvero speciale» dice. Poi ti guarda, e con un sorriso sulle labbra esclama: «Muoviamoci, mi sto annoiando!»
«Annoiando?» ripeti, ancora tremante di paura. «Se sei così stufa perché non . . .»

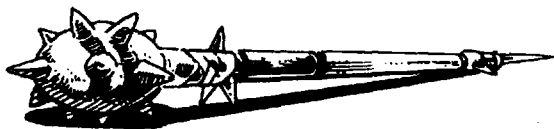
«Ma scherzavo, Bern!» ti risponde la kender ridendo. «Comunque dobbiamo trovare il modo di uscire da questo posto. Forse è meglio tornare nel salone con le colonne ed ispezionare l'altra porta».
«E dovremmo rifare la stessa strada? È probabile che proprio l'aver forzato quelle due porte abbia risvegliato gli zombi dal loro sonno secolare. No, grazie. Non voglio riprovare quell'esperienza!»
«Bern ha ragione!» aggiunge la maga. «Gli elfi e i nani, gli abili artigiani che hanno costruito questo dedalo di gallerie, avranno senz'altro fatto uso di qualche bizzarra magia nel progettare lo Sla-Mori. Di sicuro ci sono dei passaggi segreti anche in questo corridoio, forse nascosti dietro a qualcuno di questi lastroni».
«Vuoi dire in una cripta?» prorompe Kegan atterrito.
«È possibile», risponde la maga pacatamente. «In ogni caso, ora sappiamo che il talismano di Willow può tenere lontano gli zombi; finché sarà con noi, non oseranno farci del male».
«E anche se non troviamo nulla, ci rimane sempre quella galleria in fondo al corridoio!» esclama la kender.
«Beh, diamoci da fare» li esorti con tono deciso. «Se tra un po' non avremo trovato nulla, imboccheremo la galleria».
Per trovare il varco segreto, devi gettare un dado e aggiungere il risultato al punteggio di Osservazione. Se il totale è 6 o più, vai al **106**. Se è inferiore, vai al **102**.

51

Le guardie sono dei provetti guerrieri, molto migliori di quello che pensavi! Abbandonano le picche e mettono mano agli spadoni: armi d'acciaio estratto nelle miniere di Pax Tharkas e trasformato in lame affila-

tissime e di eccezionale durezza. Cerchi di parare con la tua spada leggendaria le loro stoccate, ma vieni ripetutamente colpito alle braccia e alle gambe. Noti, con la coda dell'occhio, che Willow viene assalita da uno dei mostri. L'impavida kender cade all'indietro puntando contro la creatura corazzata l'hoopak, come fosse un'asta da combattimento. Improvvisamente Kegan, accorso in aiuto di Willow, balza addosso al soldato, che lo scaraventa contro un muro ed alza la spada su di lui pronto a spaccargli la testa. Vai al **113**.

52

«Qui!» L'improvvisa esclamazione di Willow ti fa trasalire. La kender è china vicino ad una pietra tombale, a una decina di metri dal portale. Le siete immediatamente attorno, lasciando che Anja orienti l'aura luminosa verso il pavimento: la polvere non rivela tracce di spostamenti recenti.
«Questa cripta dev'essere vuota, o forse lo zombi che vi dimora dorme come un ghiro. Apriamola!» suggerisce la ragazza in un bisbiglio rauco.
«Non essere frettolosa!» replichi all'incauta guerriera. Impugni Fireborn e innalzandola sopra la testa, in direzione della cripta, esorti: «Adesso!»
Willow e Kegan, aspettandosi che l'anello di ferro posto al centro del lastrone opponga molta resistenza, lo tirano con forza; al contrario, il portale di pietra scorre in avanti con facilità facendo perdere l'equilibrio ai due giovani, che cadono all'indietro con un tonfo soffocato.
Di colpo vi trovate davanti ad uno spettacolo agghiacciante: un'enorme testa di insetto gigante, con le fauci spalancate, occupa l'intero vano della porta.
«È un calamantide!» dici trattenendo il respiro dalla paura, mentre tenti disperatamente di evitare i tenta-

coli che si agitano verso di te. Lo colpisci al cranio con un terribile fendente, proprio mentre sta per balzare in avanti.
Se decidi di affrontare il combattimento, getta due dadi e aggiungi al totale il tuo punteggio di Combattività. Se il risultato è uguale o superiore a 13, vai al **67**. Se è inferiore, perdi 3 punti di Energia Vitale e vai al **129**. Se credi che sia più prudente battere in ritirata, vai al **139**. Non tentare di arrenderti, altrimenti verrai divorato: il bestione negli ultimi decenni si è nutrito soltanto di qualche zombi rinsecchito, ed ha una fame maledetta!

53

Il draconiano ti gira attorno, facendo roteare vorticosamente il mazzafrusto nella mano. È circa una testa più piccolo di te ed indossa un'armatura di cuoio borchiato. Sebbene non spiri alcuna brezza, le sue ali fluttuano minacciose nell'aria. Stai per lanciarti all'attacco, quando ad un tratto il mostro si getta sulle quattro zampe e comincia a sbattere selvaggiamente le ali. Il repentino movimento ti coglie di sorpresa, sei incapace di schivare la carica del mostro. Questi ti è addosso in un istante, scagliandoti il mazzafrusto sulla testa. La palla chiodata si schianta sul tuo capo scoperto, procurandoti un dolore lancinante. Mentre scivoli nell'oscurità senti in lontananza le grida dei prigionieri. Per calcolare il danno subìto getta un dado, togli il risultato dalla tua Energia Vitale , e poi vai al **114**.

54

«Togliamoci di qui!» grida Willow, mentre aiuta Kegan a schivare le pozzanghere di liquido corrosivo che si stanno allargando a vista d'occhio. Scavalchi le pozze ribollenti di sangue e li segui nell'altra stanza.
Appena raggiunta la sala da pranzo, gli effetti della pozione svaniscono di colpo così com'erano venuti, lasciandoti esausto. Ti sembra che la stanza ti giri attorno e devi aggrapparti al grosso tavolo per evitare di cadere svenuto.
«Resisti, Bern!» ti raccomanda la kender. «Abbiamo bisogno del tuo aiuto per uscire da questo inferno!» Nel frattempo ti avvolge con entrambe le braccia e ti fa adagiare lentamente sul pavimento. Poi ti strofina il medaglione sulla guancia, che comincia a formicolare piacevolmente.
«Mettimi il talismano sopra la testa» sussurri a stento.
Con un cenno d'assenso, ti infila la catena al collo. Ora sei guarito; getta un dado, aggiungi il risultato alla tua Energia Vitale e vai al **194**.

55

Incurante delle parole della maga, l'impavida kender estrae l'hoopak e scaraventa una raffica di proiettili contro quella moltitudine di mostri. Ma ciò nonostante le guardie continuano la loro inesorabile marcia verso di voi.
Con la spada colpisci violentemente uno di loro, ma la lama lo oltrepassa, lasciandolo indenne. D'improvviso ti è chiaro che questi mostri non si comportano affatto come gli zombi delle leggende e comprendi che un potente incantesimo incombe sulla stanza!

Te la senti ancora di combattere? Vai all'**88**. Ma hai anche un altro piano per fuggire da qui: se vuoi tentare di metterlo in atto, vai al **73**. (Troverai un indizio al **98**.)

56

La battaglia si risolve in un rapido e truculento massacro di goblin ubriachi e draconiani.
Sentendo un agghiacciante ringhio alle spalle ti giri, appena in tempo per vedere l'ultimo superstite draconiano lanciarti contro una coppia di cani da combattimento, nel disperato tentativo di coprirsi la fuga. Gli animali sono ben più temibili dei goblin, ma tu e i tuoi riuscite rapidamente a circondarli e ad abbatterli.
Quando ti volti, le ali scure del draconiano spariscono nella penombra dei dirupi. Uno dei prigionieri incocca una freccia e tende l'arco, ma gli segnali di fermarsi.
«Non sprecare frecce» gli dici. «Dobbiamo fare una lunga strada e abbiamo molte bocche da sfamare».
«Non puoi lasciarlo scappare!» incalza Kegan, immediatamente al tuo fianco. «Era assieme ai mostri che hanno devastato Solace!» conclude con la disperazione dipinta sul volto di adolescente.
«Non sappiamo quanti ci attendono ancora laggiù, Kegan» gli rispondi. «Parlavano di un posto chiamato Pax Tharkas, di cui ignoravo l'esistenza fino a stanotte. Molto c'è ancora da scoprire, prima di affrontare la diabolica potenza che domina i draghi; di sicuro non basterà un drappello di uomini per sgominarla, Kegan. Ma davanti a voi tutti, giuro che porremo fine al male che ha colpito Krynn!»
Quale premio per il tuo coraggio, la prossima volta che giochi quest'avventura potrai aggiungere 1 punto al totale iniziale di Esperienza.

57

I draconiani si riprendono dallo stupore molto prima del previsto.
Si dispongono in fila da un lato all'altro della stanza e avanzano minacciosi puntando in avanti i loro spadoni. Cerchi di tenerli a distanza con la spada, ma vieni ferito ripetutamente al fianco e al braccio. Sfiduciato, e conscio della loro superiorità numerica, batti in ritirata prima di essere completamente sopraffatto.
«Tornate indietro!» urli. «Non possiamo fermarli!»
Difendi la porta, brandendo la spada, mentre Willow e Kegan scappano dall'altra parte. Poi indietreggi e fuggi rapidamente, richiudendo il portale con un colpo violento.
«Presto, nell'altra torre!» urla Willow. «Vi farò da scudo!» Vai al **5**.

58

Lanci una rapida occhiata da una parte all'altra della strada: non vedi anima viva! Eppure hai sentito un rauco grido d'allarme. Incurante del richiamo corri lungo la strada che porta in città; devi scoprire cos'è successo alla tua casa e a tuo fratello minore. Ma appena ti metti in marcia due loschi figuri, incappucciati e avvolti nel mantello, sbucano dal bosco e ti afferrano bruscamente. Vai al **134**.

59

«Altri sono venuti qui prima di noi» sussurri. «Ci sono impronte di animaletti, ratti credo, in entrambe le direzioni e altre di creature ben più grandi, probabilmente draconiani».

«I mostri alati devono essere venuti dall'esterno!» esclama Willow con voce roca. «Seguendone le tracce a ritroso, potremo trovare un'uscita . . .»

Oltrepassi la kender con Kegan al tuo fianco; anch'egli è esperto nel seguire le orme, più volte ti ha aiutato nelle foreste di Crystalmir. Insieme vi acquattate sul pavimento, davanti ad Anja, mentre Willow vi protegge alle spalle.

Le impronte proseguono lungo lo stretto tunnel per circa una quarantina di metri: qui vi ritrovate ad un bivio. Il corridoio di sinistra ha molte tracce in entrambe le direzioni, e alcune di queste entrano nella galleria che avete appena percorso. Quello di destra invece ne ha molte di meno, che si perdono nell'oscurità, ma nessuna torna indietro al bivio.

«Il passaggio di sinistra sembra più frequentato» dice Kegan sottovoce. «In effetti gran parte delle orme arrivano sin qui per poi proseguire verso il corridoio degli zombi».

«Kegan ha ragione» dici rivolgendoti agli altri. «Inoltre le orme sono più distanziate, probabilmente andavano di corsa».

«E nessuno è andato a destra» aggiunge tuo fratello. «Sembra che sapessero esattamente dove dirigersi!»

«Verso l'uscita!» sbuffa Willow. «Da dove sono venuti; ed è lì che dobbiamo andare!»

Willow si mette in testa e imbocca il corridoio di sinistra.

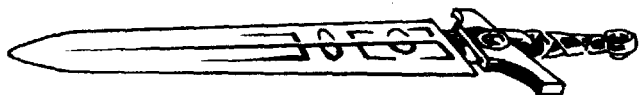
«Aspetta!» la richiama la maga improvvisamente. La flebile voce dell'elfo è velata da un'insolita eccitazione, tanto da fermare l'impetuosa kender.

«Nessuna delle tracce sulla destra torna indietro; potrebbe significare che le creature in fuga a sinistra, siano poi ritornate sui loro passi per trovare l'uscita dello Sla-Mori sulla destra».
«Insomma, ranger, da che parte dobbiamo andare?» ti chiede Willow con impazienza.
Ti chini per meglio osservare il miscuglio di impronte e cerchi di interpretarne il significato.
Se decidi che l'uscita è a destra, vai all'**84**. Se credi che si trovi nel corridoio di sinistra, vai al **125**.

60

Sfoderi Fireborn e ti prepari a combattere i draconiani. Tre di loro ti circondano, isolandoti da Willow e Kegan, mentre altri quattro bloccano l'entrata. Willow si tiene pronta a cogliere il momento più opportuno per scagliare i suoi micidiali proiettili contro i mostri, mentre tuo fratello, al suo fianco, tiene levato il suo coltellaccio a mo' di sciabola.
Lanci ad alta voce il segnale di combattimento e ti avventi sul primo draconiano che ti capita sotto tiro.
Getta due dadi e aggiungi il risultato al punteggio di Combattività.
Se ottieni 12 o più, vai al **12**. Se hai meno di 12, togli 4 punti dalla tua Energia Vitale e vai al **189**. Se senti che la sconfitta è imminente, puoi arrenderti (vai al **51**), oppure tentare la fuga (vai al **12**), in qualsiasi momento.

61

Con le mani puntate verso i piedi degli zombi, mostruosamente decomposti, Anja pronuncia una sentenza misteriosa. Dalla punta delle sue dita esce una fiammata che attraversa il pavimento, poi con un gesto la trasforma in un muro infuocato, una barriera di calore eretta fra voi e i morti viventi.
Ti proteggi il volto con le braccia e cerchi refrigerio nei meandri più nascosti del passaggio. La maga rimane immobile, mentre le sue vesti di pelle di daino cominciano a fumare per l'intenso calore. Il viso e gli occhi lampeggiano selvaggiamente nel bagliore magico del fuoco.
D'un tratto si affloscia e si piega contro la parete rocciosa; infine si riprende nuovamente e si gira di scatto.
«Dobbiamo andarcene prima che le fiamme si esauriscano. Per ora gli zombi non le attraverseranno, ma temo che ci inseguiranno appena il fuoco scomparirà».
Ti è chiaro che la maga è molto affaticata dall'incantesimo che ha messo in atto; cerchi di sorreggerla mentre seguite Willow e Kegan attraverso la galleria rocciosa. Le fiamme stanno estinguendosi. Svoltate l'angolo e vi inoltrate in un'ulteriore strettoia.
«Siamo in salvo!» esclama Anja, tirando un sospiro di sollievo. Solo adesso ti accorgi che il suo chiarore magico non è brillante come al solito.
Appena la sua luce risplende di nuovo gagliarda esamini il corridoio, usando tutta la tua esperienza di ranger per interpretare le tracce impresse nella polvere. Vai al **59**.

62

Appena le picche degli hobgoblin si sono abbassate ti avventi contro i mostri, sferrando colpi di spada a destra e a manca.
Getta due dadi e aggiungi il risultato al punteggio di Combattività; se il totale è 11 o più, vai al **197**. Se invece è inferiore, sottrai 3 punti dalla tua Energia Vitale e vai al **189**. Se temi di essere sconfitto puoi arrenderti (vai al **51**), oppure ritirarti (vai al **172**).

63

«Mi chiamo Willow, Willow Lighthand. Tu devi essere il famoso ranger di Crystalmir, Bern Wallenshield, da quanto mi ha detto Kegan. È lì nell'angolo, che sta dormendo. Non svegliarlo! Mi ha parlato molto di te» dice con una risatina.
«M'immagino!» borbotti irritato, e chiudi gli occhi. Speri che la kender capisca al volo e stia zitta, anche se ne dubiti molto. I kender sono terribilmente curiosi e chiacchieroni: la maggioranza della gente cerca di intimidirli per proteggersi dalla loro curiosa invadenza, ma questi non conoscono la paura e quindi è inutile minacciarli. Il miglior modo di affrontarli è di essere altrettanto indiscreti.
«Se proprio devi parlare» dici sospirando, «raccontami di te. Da dove vieni? Non sei di Solace: l'unico kender che ho visto a Solace è Burrfoot, Tasselhoff Burrfoot».
«Conosci lo zio Tas!» esclama Willow raggiante di felicità. «Allora forse sai dirmi che fine ha fatto. Una volta sono venuta a Solace a cercarlo. Pensavo: se c'è una persona al mondo che sa dove ci sono delle avventure, quello è lo zio Tas!»
«Puoi ben dirlo!» esclami. «Lui e i suoi strani amici erano in città da appena mezz'ora e già erano invischiati in una storia con una donna forestiera ed una

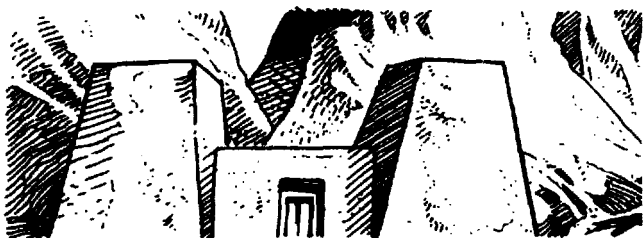
bacchetta di cristallo blu! Hanno gettato Hederick, il Supremo Teocrate, a testa in giù nel focolare della locanda "Alla Casa Perduta", hanno ucciso alcune guardie dell'oligarca e sono fuggiti su una barca rubata. Almeno così si dice . . .»
«Però!» commenta Willow con lo sguardo acceso. Poi, chinando il capo: «Peccato, io non c'ero!» Subito dopo però aggiunge: «Ma forse questa volta sto vivendo la mia autentica avventura!»
«Boh!» Cambi posizione cercando di star più comodo. Noti con un pizzico d'invidia che tuo fratello sta ancora dormendo della grossa e desideri ardentemente che questa fanciulla ti lasci in pace.
I kender hanno l'abitudine di ficcarsi nei guai e tu ne hai già abbastanza! D'altra parte hai anche bisogno di informazioni, anche se non puoi scommettere sull'affidabilità di questa ragazza!
Se decidi di interrompere la conversazione con la kender, vai al **26**.
Se invece pensi che sia meglio continuare a chiacchierare, col rischio di pentirti poi di questa nuova amicizia, vai al **137**.

64

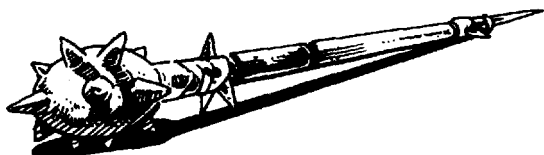
«Se ci nascondiamo nella cella delle donne Verminaard e i suoi scagnozzi le incolperanno d'averci aiutato. Ho visto gli hobgoblin torturare delle donne e ti assicuro che non è molto piacevole. Le guardie sono vicine, perciò non ci resta altro che andare dai nani» dici alla kender.
La ragazza ti trascina via dal pianerottolo, mentre le voci delle guardie si fanno sempre più forti. «Forse hai ragione, però non mi fido di questi orripilanti nanerottoli» ti risponde.
Presto avranno finito d'ispezionare il piano superiore e capiranno che vi nascondete nella cantina. Il corri-

doio conduce direttamente ad una porta chiusa, per poi svoltare bruscamente a destra.
«È il corpo di guardia: le celle delle donne sono lì dentro» dice Willow con un rauco bisbiglio. Vai al 35.

65

Fai roteare Fireborn e riesci a colpire di striscio una zampa del grifone, proprio sopra gli artigli che ti stringono alla vita. Il mostro lancia un sordo urlo di dolore e afferra il tuo braccio armato col becco gigante. La tua mente vacilla a causa dell'intenso dolore e dell'intontimento che ti proviene da alcuni tendini feriti.
Prima di svenire dai un'ultima occhiata alla leggendaria spada di tuo padre, caduta a terra sotto di te, mentre il bestione ti divora il braccio in un unico boccone.

66

Cerchi di controllare le tue emozioni, come ti suggerisce Willow, ma contro la tua volontà un profondo sentimento di orrore scaturisce in te. Le tue mani sudano e senti che il cuore ti batte nel petto come un tamburo. Provi soltanto una paura irrazionale ed incontrollabile!

«Bern!» grida Willow. «È solo un incantesimo! Puoi superarlo se vuoi».
Ma è troppo tardi. Scappi da lei temendo persino tuo fratello. Non puoi far altro che rifugiarti in un cantuccio della stanza di Flamestrike, finché una squadra di hobgoblin ti incatena e ti riporta nella miniera di Pax Tharkas.

67

La leggendaria lama d'acciaio di Fireborn colpisce la testa coriacea del mostro, imbrattandoti le gambe col suo liquido viscoso. Il calamantide sbanda contro un lato della cripta, mentre tu balzi di fianco per evitare d'esser schiacciato dalla sua possente mole: e alla fine si accascia, con i tentacoli che si contorcono spasmodicamente. Willow accorre per esaminare la creatura inerte, spinta dalla sua consueta, insaziabile curiosità.
«Fai attenzione!» mormori. «Forse è soltanto stordito dal dolore».
«Nessuno, con un taglio nella zucca di quelle dimensioni, può esser soltanto tramortito, ranger!» esclama. «Mi sorprende che un semplice umano come te possa aver sferrato un simile colpo! Ben fatto, Bern!»
Puoi prendere a prestito il suo medaglione per sanare alcune tue ferite. Getta un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Energia Vitale, poi vai al **162**.

68

«Sei sicuro di non aver del sangue kender nella tua famiglia?» ti chiede ridacchiando. «A volte mi sembri proprio uno dei miei fratelli!»

«Sicurissimo! Ora smettila» dici indignato. Con orrore ti accorgi che Willow sta aprendo e chiudendo cassetti, prendendo qua e là oggetti vari, esaminandoli per poi distrattamente infilarsi nelle tasche le cianfrusaglie più interessanti.

«Che diavolo stai facendo?» le dici adirato. «Non siamo già abbastanza inguaiati? Non puoi rubare al Signore dei Draghi».

«Rubare?» ti chiede Willow offesa. «Non sto rubando nulla!»

«E allora cos'è questo?» Severo, le sfili di tasca un piccolo elefante d'avorio.

«Ma guarda un po'!» dice sbattendo gli occhioni. «Come avrà fatto ad infilarsi; dev'essere caduto dentro senza che me ne accorgessi!»

«Non toccare niente» insisti, guardandoti attorno.

Gli appartamenti del Supremo Signore dei Draghi sono composti da tre stanze comunicanti, separate da pesanti portali di legno massiccio con cardini d'ottone e lucchetti. La stanza più esterna sembra essere la sala d'attesa, piena di mobilio lussuoso; è completamente diversa dallo splendore decadente delle altre sale di Pax Tharkas. Alcuni candelabri accesi diffondono nella stanza di rappresentanza una luce morbida e ricca. Sulla parete di fondo un arazzo raffigura

un drago che distrugge un villaggio; un servizio da vino composto da alcune coppe e da una caraffa di cristallo è appoggiato su un tavolino levigato.
«Non c'è molto qui dentro» dice Willow risentita. «Ma forse nella prossima ci sarà qualcosa di interessante!»
«Probabilmente la porta è chiusa a chiave» dici. «Lascia perdere!»
«Oh, Bern, non essere così privo d'iniziativa!» Willow ti guarda con aria di sfida, mentre tira fuori un pezzo di cavo sottile e si dirige verso la porta.
Se pensi di essere già abbastanza nei guai e vuoi tentare di fermarla, vai al **38**. Se pensi che valga la pena frugare nella stanza accanto e decidi di rischiare, vai al **103**.

69

Strane creature, mai viste prima a Krynn, collaborano fianco a fianco con gli hobgoblin di guardia, facendo uscire donne e bambini dalla bottega del fabbro e tenendo gli uomini sotto stretta sorveglianza. Li radunano in carri enormi che rassomigliano a prigioni su quattro ruote. Le creature hanno il volto e il corpo di rettile, ma camminano eretti e portano armi come gli uomini! Noti che dalle loro schiene spuntano delle piccole ali coriacee e supponi che siano i draconiani di cui ti ha parlato Cleva. Ora cominci a credere alla sua strana storia sui draghi!
Proprio in quel momento Theros, il fabbro gigante, esce dalla fucina, scortato da due draconiani. Cogli sul suo volto un'espressione di odio e di impotenza, e noti i pugni stretti dalla rabbia per il modo in cui vengono trattate le donne del villaggio.
Osservi i draconiani costringere il fabbro a riparare le loro armi, ma ad un tratto una voce familiare ti fa sussultare. Scorgi Kegan, che urlando tenta di divin-

colarsi dalle grinfie di un mostro corazzato. Sotto l'elmo riconosci la faccia inespressiva e crudele di un ufficiale hobgoblin; sta trascinando a forza tuo fratello verso altri prigionieri e fra poco ti passerà accanto.
Se decidi di attaccarlo vai al **79**. Se preferisci rimanere nascosto aspettando un momento migliore per trarre in salvo tuo fratello e gli altri ostaggi, vai al **14**.

70

Quando i draconiani irrompono nella stanza hai appena il tempo di sfoderare Fireborn. Il chiarore magico illumina le loro ali coriacee e le armature scintillanti che invadono l'angusto vano, costringendovi a ritirarvi fra le masserizie e le casse della cantina. Willow, l'impavida kender, con la sua fionda levata, lancia uno dei suoi proiettili micidiali al più vicino draconiano.
«Fermati, Willow!» le gridi. «C'è un intero esercito dall'altra parte! Se li affrontiamo, ci uccideranno subito! Dobbiamo sopravvivere per fermare i diabolici piani di Verminaard!»
«Dagli retta, le sue sono sagge parole!» dice Anja. «Arrendetevi ai mostri e aspettate che io venga a liberarvi!»
Ti volti per chiederle chiarimenti, ma il suo flessuoso corpo d'elfo sembra essersi dissolto nel nulla, mentre la sua luminescenza ha ceduto il passo alla fredda luce gialla delle torce in mano ai draconiani. I mostri vi accerchiano, strappandovi di mano le armi. Kegan, in mezzo a voi due, sembra confuso e teso; alla fine lascia cadere il coltello da macellaio sul pavimento, prima che le guardie vi spingano dentro il corpo di guardia.

Non ti resta altro che cercare di sopravvivere alle terribili fatiche nelle miniere della fortezza, nella speranza che l'affascinante maga degli elfi, opponendosi alle forze demoniache di Verminaard, riesca in qualche modo a liberarti.

71

Con un ultimo bagliore la luce del medaglione comincia ad indebolirsi, finché percepisci il freddo del metallo a contatto della pelle. Noti, con piacevole sorpresa, che il dolore alla testa è svanito ed anche la ferita si è rimarginata.

«Sei forse una strega, o una sacerdotessa?» bisbigli sottovoce.

«No di certo!» ti risponde Willow. «I kender non sono esperti di magia, e lo zio Tas è l'unico che io abbia sentito parlare di sacerdoti. Finora ho sempre creduto che questo medaglione fosse soltanto un bel gioiello. Credimi, sono stupita quanto te!»

«Dev'essere una specie di talismano medicinale» dici meditabondo.

«Tienilo a portata di mano: ho l'impressione che è proprio quello che ci vuole, qui a Pax Tharkas!» Vai al **133**.

72

«Presto! Fermate quello schiavo!» grida il vecchio hobgoblin ai suoi compagni di guardia alla fonderia.

Tu continui a correre verso un pendio di detriti e mentre lo raggiungi vedi una squadra di goblin armati uscire dalla miniera. Ti allontani in direzione della miniera più lontana, sperando che i mostri così pesantemente corazzati non riescano a raggiungerti. Vai al **128**.

73

Con la coda dell'occhio intravedi un bagliore e ti viene un'idea! «La collana di Willow!» esclami d'un tratto. «Se ha delle proprietà balsamiche, potrebbe anche avere dei poteri sacri. Ho sentito infatti storie di antichi sacerdoti che avevano il potere di respingere i morti viventi!»
Il medaglione di cristallo scintilla sul petto della kender con riflessi cangianti. Appena i suoi raggi cominciano a danzare sulle facce deturpate le malvagie creature si fermano di scatto, quasi temendo quella luce incantata.
«La collana di Willow li sta fermando!» gridi.
«Hai ragione, Bern! Dev'essere una pietra sacerdotale!» dice Anja ansimando. «Anch'io ho letto di talismani usati contro gli zombi».
«Usciamo finché ci è ancora possibile!» dici, con voce tremante dalla paura.
Willow cammina circospetta lungo il corridoio, seguita da voi tre. Al vostro passaggio, gli zombi si fanno da parte. Vai al **50**.

74

Al mattino del tuo terzo giorno nella fortezza rivedi l'ufficiale hobgoblin che alcuni giorni prima comandava la pattuglia di mostri. Il corpulento ufficiale sta consumando il suo pasto in cucina, visibilmente ubriaco dai bagordi della notte precedente. Tiene l'elmo sul tavolo, mentre alcune ciocche dei suoi sudici capelli gli penzolano nel piatto.
Forse è troppo ubriaco o semplicemente intontito dal sonno, per accorgersi di te. Puoi udire i nani cucinieri parlottare tra di loro e lamentarsi di dover servire da mangiare a tutte le ore. L'hobgoblin, esausto e impotente, non può far altro che fissare con occhi vi-

trei quelle creature infuriate. D'improvviso la faccia irsuta dell'ufficiale cede e finisce dentro la ciotola tra gli avanzi di cibo.
I nani ridono fragorosamente. Poi, prima ancora che tu te ne renda conto, quegli esserini luridi si arrampicano dappertutto sull'ufficiale svenuto, togliendogli la borsa del denaro e tutti gli oggetti che gli trovano addosso.

Mentre la massa addormentata del mostro si rovescia per terra con un tonfo sordo, soffochi un urlo di stupore nel veder spuntare fra i cuscinetti di grasso del suo ventre deforme privo d'armatura, l'impugnatura familiare della tua spada: Fireborn!
Deciso a riaverla indietro a tutti i costi, ti chiedi se sarà necessario ingaggiare battaglia con i nani: sembrano dei codardi, ma non si sa mai!
Se decidi di attaccarli, vai al **152**. Ma se preferisci cercare di ingannarli, vai al **135**.

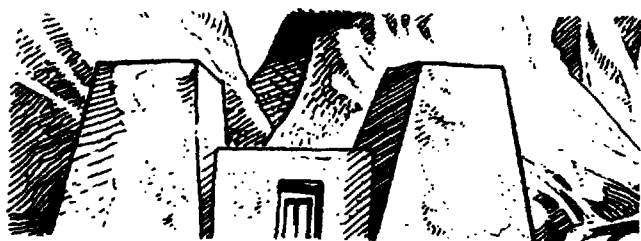
75

Non c'è tempo per esaminare le carcasse dei due cani. Sai che devi liberare i guerrieri prima che il padrone delle bestie si accorga della loro sparizione.
Ritorni al carro dei prigionieri e riprovi a forzare il lucchetto con la daga.
«Attenzione alle spalle, Bern!» L'avvertimento, lanciato da qualche tuo compagno, arriva appena in tempo!
Balzi di lato, proprio mentre la pesante palla chiodata di un mazzafrusto da combattimento si schianta fra le inferriate della porta, dove alcuni istanti prima c'era la tua testa. Voltandoti ti trovi faccia a faccia con uno dei draconiani!
La creatura tozza e possente libera con uno strappo la mazza impigliata fra le sbarre e avanza verso di te, facendo vibrare in avanti la sua lunga lingua nera come quella d'un serpente.
Ti appresti a fronteggiare la sua carica con la daga in una mano e Fireborn nell'altra.
Getta due dadi e aggiungi il risultato al punteggio di Combattività. Se il totale supera o corrisponde a 12, vai al **29**. Se è inferiore, perdi 4 punti di Energia Vitale e vai al **53**. Tuttavia, se sfortunatamente hai meno di 20 punti di Energia Vitale, ti manca la forza per contrattaccare e devi arrenderti: vai al **117**. Se invece hai 20 o più punti, puoi tentare la fuga: vai al **107**.

76

«Forse potremo fuggire attraverso la porta esterna dell'altra torre» suggerisce Willow. «Dà su un'ampia prigione dove sono recluse alcune centinaia di donne».
«Si potrebbe tentare, visto che non abbiamo molta scelta. Facci da guida!»

La fanciulla kender apre la porta cigolante della sala-giochi ed entra furtivamente nell'atrio coperto di tappeti. Si dirige in fretta a sinistra, dove ci sono due enormi porte chiuse in fondo al corridoio, per poi sparire rapidamente dietro una di esse.
Tu e Kegan la seguite e vi trovate in un interminabile corridoio, largo circa una trentina di metri e lungo quattro volte tanto.
Capisci che si tratta del corridoio principale che unisce le due torri gemelle di Pax Tharkas. Ci sono dei portali giganteschi che si aprono su entrambi i lati della cittadella. I massicci battenti di legno si estendono dal pavimento di pietra sino al soffitto a cassettoni. Entrambi i portali sono sbarrati dalle più grandi travi che tu abbia mai visto. Ci vorrebbe una intera compagnia di forti guerrieri per smuovere appena una delle due porte che custodiscono Pax Tharkas.
Osservate meravigliati l'imponente corridoio sforzandovi di mantenere la calma, nonostante che ogni vostro passo rimbombi come un tuono. Giunti alla fine, vi trovate davanti ad una porta identica a quella che conduceva alla sala-giochi. Willow ti fa cenno di far silenzio, mentre apre uno dei battenti e sbircia dentro. Dietro a lei intravedi un'unica porticina sulla parete in fondo, e una grande porta a due battenti al centro della parete di destra, entrambe chiuse. Mentre stai pensando a cosa fare, i due battenti si spalancano ed entrano cinque draconiani. Vai all'**87**.

77

Sei turbato dall'espressione severa negli occhi della maga, ma hai un disperato bisogno di quella spada!
«Credo che dovresti prestare ascolto alle parole di Willow, Anja. Finché restiamo qui non possiamo sapere cosa può ancora accadere, ma questa potrebbe essere la nostra unica possibilità di fermare Verminaard!» le dici.
«Giusto!» esclama la kender voltandosi, pronta ad afferrare Wyrmslayer. L'urlo repentino della maga si diffonde nel sepolcro cavernoso di Kith-Kanan e d'improvviso un'oscurità soffocante avvolge la stanza.
Comprendi immediatamente che Anja ha pronunciato un incantesimo! Tenti d'afferrarla, sperando di costringerla a ripristinare la luce magica nella tomba.
«Anja! Non farci brancolare nel buio; abbiamo bisogno della tua luce!» la implori. A sinistra senti i gemiti infantili di tuo fratello, terrorizzato dalle tenebre incombenti.
«Non è più possibile, Bern!» la senti dire da un punto imprecisato alla tua destra. «Posso farla scaturire soltanto una volta al giorno. Mi spiace, ma mi avete costretta: il sepolcro di Kith-Kanan non deve essere violato!»

«È assurdo!» grida Willow; dalla posizione della sua voce capisci che si è avvicinata a tuo fratello che nel frattempo ha smesso di piagnucolare. «Ora siamo un boccone appetitoso per i ratti! Tanto vale esser ciechi!»
«Dimentichi che io posso ancora vedervi» dice la maga. «Il calore che promana dai vostri corpi vi rende visibili ai miei occhi d'elfo. Vi condurrò fuori dai sotterranei, ma dovrete seguire attentamente le mie istruzioni».
«Perché mai dovremmo fidarci di te, dopo quello che ci hai combinato?» chiede Willow stizzosa.
«Perché non avete altra scelta!» risponde la maga. «Voi piuttosto avete tradito la mia fiducia cercando di profanare le sacre spoglie di Kith-Kanan! Ora fai tre passi a destra e porta il ragazzo con te, kender!»
«Fai come ti dice» ordini a Willow. «Dobbiamo fidarci!»
Senti dei passi venire verso di te e comprendi che la maga vi ha riuniti.
«Dammi la mano, Willow!» dici alla kender. Appena la sua calda mano scivola nella tua, la stringi forte e te la porti al petto. Comprendi che la giovane sta tenendo con l'altra mano tuo fratello.
«E adesso?» chiedi alla maga.
«Voltati e segui la mia voce» ordina l'elfo che ora ti è alle spalle. Continui ad obbedirle, finché comprendi d'aver imboccato un passaggio.
«Tocca la parete alla tua destra e continua a camminare. Qualsiasi cosa succeda, non staccarla dal muro!»
«Per quanto?» le chiedi, ma non hai risposta.
«Bern! Se ne è andata!» mormora Kegan preoccupato.
«Scommetto che non è lontana!» replica Willow, stringendoti la mano con rabbia. «Vorrei aver sotto mano quelle sue orecchie puntute!»

«Silenzio, voi due!» intimi loro. «Non capite che sta tentando di darci una mano? Seguiamo quella parete e vediamo cosa succede».
Il tortuoso corridoio ti sembra interminabile, ma finalmente intravedi una fioca luce davanti a te e guidi il gruppo con cautela verso quella che sembra una porta dissimulata nella roccia.
«Arriverete in una valle ai piedi di Pax Tharkas» ti dice la voce di Anja, che ora ti è nuovamente alle spalle. «Sulle colline vivono i guerrieri che si oppongono alle forze demoniache di Verminaard. Chiedi di Eben Shatterstone; non lo conosco personalmente, ma so che è il loro capo».
«E tu cosa farai?» urli disperato, rimpiangendo d'aver dato retta a Willow, laggiu nei sotterranei.
«Devo ritornare dalla mia gente e riferire ciò che ho scoperto».
«Ma sarà pericoloso! Ti accompagneremo!» urli.
«No, Bern. Non posso più fidarmi di te e solo coloro che godono della nostra fiducia sono ammessi nel regno degli elfi. Per un attimo ho pensato che il mio popolo si sbagliasse sul conto degli umani, e ho creduto d'aver trovato un uomo su cui contare come su un fratello! Ma era soltanto un'illusione. Vai ora, devi raggiungere la foresta prima del calar della notte!»
Un improvviso guizzo di luce si sprigiona davanti a te, mentre senti la maga proferire delle parole nello strano linguaggio degli elfi.
Di colpo la porta si spalanca.
Attraversate il varco e vi trovate in una nicchia addossata ad una scoscesa rupe di granito sotto una delle torri di Pax Tharkas.
La porta segreta si richiude dietro di voi senza far rumore e sai che sarebbe inutile tentare di riaprirla!
Sei addolorato d'aver deluso Anja, ma ora devi por-

tare in salvo Willow e Kegan il più lontano possibile dalla fortezza. In cuor tuo giuri di trovare Eben Shatterstone e di unirti al suo gruppo. Così, forse, riuscirai a sgominare le forze malefiche di Verminaard.
Sei uscito sano e salvo dallo spaventoso Sla-Mori e da Pax Tharkas: quando ricominci quest'avventura, puoi regalarti 1 punto di Esperienza.

78

Nei giorni seguenti riesci a raccogliere diverse informazioni sulle miniere di ferro e sulla cittadella, e nel frattempo stai riacquistando le forze.
Come "punizione" per la tua insolenza, sei stato mandato nelle cucine ad aiutare i nani a grattar pentole e padelle e ad eseguire altri umili compiti. Sulle prime pensi che hai avuto fortuna, ma dopo un paio d'ore di lavoro daresti qualsiasi cosa per sgobbare nelle miniere!
I nanerottoli sono degli esseri davvero disgustosi, proprio come Willow ti aveva detto. L'unico cibo commestibile è quello per Lord Verminaard; lo stufato che costituisce il rancio comune è un miscuglio d'ogni genere di rifiuti, a volte nel pentolone ci sono addirittura ratti vivi e lucertole morte. L'appetito ti passa di colpo e temi di morire di fame, se dovrai rimanere a lungo in questo posto. La cosa più sorprendente è che i nani sembrano ben pasciuti e considerano i loro piatti come opere di alta cucina!
Devi lavorare dall'alba al tramonto; poi, esausto, hai il permesso di ritornare in cella a consumare il tuo magro pasto. Appena finito riporti piatti e pentole in cucina e li lavi. A volte è già scoccata la mezzanotte quando finalmente torni con passo malfermo alla tua cella, e ti corichi quel tanto che ti è concesso fino alle prime luci dell'alba. Getta un dado per riprendere un po' di forza e aggiungi il risultato al punteggio di Energia Vitale, poi vai al **74**.

79

Ti slanci da dietro gli alberi contro l'hobgoblin che tiene Kegan imprigionato. Il mostro storce il muso, sorpreso, e grida un rapido ordine nell'incomprensibile lingua dei goblin.
Subito una squadra di quattro mostri accorre in aiuto del comandante, che si fa scudo col corpo di Kegan. I goblin sono armati di daghe d'acciaio e di lance con la punta dello stesso metallo. Immediatamente formano un semicerchio attorno a te e con le loro lance cercano di allontanarti dal loro capo. Impugni saldamente Fireborn e sferri un colpo al mostro più vicino.
Getta due dadi, poi aggiungi il risultato al tuo punteggio di Combattività. Se il totale è uguale o superiore a 10, vai al **188**. Se invece è inferiore, perdi 2 punti di Energia Vitale e vai al **91**. Ricordati che puoi attaccare più volte, ma ad ogni scontro fallito devi togliere 2 punti dalla tua Energia Vitale. Puoi anche decidere di far uso dei tuoi punti di Esperienza. Decidi quanti usarne prima di lanciare i dadi e non dimenticare di sottrarli al totale.

80

Mentre Kegan passa accanto al bancone della cucina, noti che afferra un coltellaccio da macellaio e se lo infila nella cintola. Sorridi, fiero di tanto coraggio, poi con uno spintone lo esorti ad affrettarsi.
Appena entri nella sala-giochi, dall'altra parte del tunnel, esamini attentamente la porta a due battenti che conduce al cortile dietro la cittadella, cercando di capire se sia possibile forzarla, nonostante sia sprangata dall'esterno. Ti rammenti di aver notato che le traverse in ferro, a sostegno delle travi di legno, sembravano arrugginite. Forse, unendo i vostri sforzi, potreste anche riuscire ad aprirla!

«Cosa c'è dietro alle altre porte nell'ingresso?» chiedi a Willow, ricordandoti l'altro passaggio che parte dalle cucine.
«Il corridoio che unisce le due torri», dice la kender. «Al nostro arrivo alla fortezza, siamo passati di là».
Se decidi di forzare la doppia porta che conduce all'esterno, vai al **2**. Se invece vuoi tornare nell'atrio che porta agli appartamenti del Signore dei Draghi e in cucina, vai al **121**. Ma se vuoi attraversare il corridoio fino all'altra torre, vai al **76**.

81

Appena vedi alcuni cavalli del Fewmaster legati nel cortile della bottega del fabbro, un piano temerario si fa strada nella tua mente. Tenendo d'occhio le guardie draconiane sdraiate all'ombra del portico, sgattaioli fuori dal bosco e strisciando ti avvicini alla fucina.
«Theros!» lo chiami piano, negli intervalli tra una martellata e l'altra.
L'omone alza la testa, ti vede, lancia una rapida occhiata alle guardie e poi riprende il lavoro, fingendo indifferenza. Ma fa degli impercettibili cenni con la testa per farti capire che ti sta ascoltando.
«Ho bisogno di un cavallo!» gli mormori. «Puoi darmi una mano?»

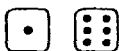
Il fabbro ti fa un largo sorriso. «Prendi la cavalla pezzata laggiù! Buona fortuna, Bern!» sussurra piano. Subito dopo solleva un grosso pezzo di metallo a cui sta lavorando, lo afferra con le tenaglie e lo tuffa in un secchio d'acqua vicino alla fornace. Subito si sente un sibilo stridente e si sprigiona una nuvola di vapore. Velocemente scavalchi il recinto, agguanti le redini del cavallo, gli salti in groppa e ti metti in salvo!

Quando i draconiani scoprono cos'è successo, è già troppo tardi per fermarti. Lasci al galoppo la città devastata e ti metti sulle tracce del convoglio, mentre scende rapidamente la sera. Ben presto lo raggiungi, ma ora devi decidere cosa fare! Salvare tuo fratello e gli altri ostaggi non servirà di certo a sconfiggere le forze del male che hanno distrutto Solace!

Se vuoi comunque tentare di salvarli, vai al **6**. Ma se preferisci aspettare di saperne di più sugli invasori, vai al **23**.

82

I goblin e i draconiani minacciano in lingua Common i prigionieri e, pungolandoli con le lance, li spingono dentro i carri. Mentre li stanno ammassando, un urlo proveniente dalla strada li blocca. Vedi una figura tozza cavalcare verso il convoglio. Quando si avvicina, riconosci il volto disgustoso del Fewmaster Toede, il comandante dei goblin. Ricordi che Toede era comparso a Solace soltanto alcune settimane prima, ed era stato visto far lo spaccone in giro, assieme al Supremo Teocrate Hederick, in cerca di una misteriosa bacchetta di cristallo blu.

Il Fewmaster guarda i prigionieri con un ghigno malefico. «Lord Verminaard sarà soddisfatto di queste prede, eh, Theros?» dice al fabbro che sta lavorando alla fucina con un enorme martello in mano.

Theros Ironfeld si gira di scatto: «Un giorno tu e il tuo Signore Verminaard la pagherete per quello che avete fatto a Solace!» borbotta facendo un passo in avanti minaccioso.
Toede impallidisce trattenendo a stento il cavallo. «Fermatelo!» brontola con voce rauca, mentre due draconiani si pongono fra i due contendenti. Theros si fa cupo e ritorna rassegnato al lavoro.
Toede farfuglia degli ordini nell'incomprensibile dialetto gutturale dei goblin. Vedi i goblin attaccare degli enormi alci ai carri dei prigionieri. Alcuni di loro si inerpicano al posto di guida, mentre altri si mettono dietro. A quanto pare la maggior parte dei draconiani rimarrà invece a Solace. Toede dà il segnale di partenza al capocarovana, che incita con la frusta gli animali. I carri si mettono in moto traballando.
Il Fewmaster controlla il movimento dei carri, che si lasciano dietro una nuvola di polvere gialla; poi sprona il suo cavallo in direzione opposta. Quando tutti si sono allontanati, esci da dietro la fontana e cerchi di fare il punto della complessa situazione. Vai al **33**.

83

«Dobbiamo cercare di liberare gli altri» dici frettoloso. «Altrimenti chi ci darà una mano?»
Tu, Kegan e Willow attraversate lentamente lo spiazzo che porta alle miniere. Sei con il morale alle stelle! Non ti sarà difficile scatenare una rivolta fra i tuoi compagni.
Improvvisamente avverti dei passi dietro di te. «Che sta succ . . .» comincia a dire Kegan, ma la sua voce si strozza mentre un enorme hobgoblin lo afferra alla gola. Ti lanci verso il mostro, ma è troppo tardi: siete stati colti di sorpresa! Vai al **189**.

84

«Anche guardando attentamente, le orme sono troppo confuse per capire quali siano le prime» dici agli altri. «Quelle di destra sono le uniche ad essere chiaramente leggibili e non portano tracce di lotta. Se non troveremo una via d'uscita sulla destra, potremo sempre ritornare sui nostri passi e cominciare daccapo!»

La kender scuote la testa con impazienza. «Credo che una soluzione valga l'altra. Una cosa è certa: non possiamo dividerci, perché tutti abbiamo bisogno della magica aura di Anja. Guidaci, ranger!»

Guidati dal bagliore dell'elfo seguite le tenui orme per circa un centinaio di metri, finché il corridoio si apre in una stanza enorme. La luce forma delle ombre spaventose nell'oscurità del sotterraneo, rivelando ai vostri occhi delle colonne gigantesche, simili a quelle della stanza custodita dagli zombi. Alcune sono spezzate e affondano nel pavimento polveroso, altre, intatte, sostengono le eleganti arcate di un antico soffitto.

Lungo la parete di fronte si erge maestoso un trono di granito affiancato da due statue gigantesche, raffiguranti degli elfi guerrieri armati di uno spadone di granito. Ma la tua attenzione è attratta dalla regale mummia assisa sul trono in mezzo a loro. Vai al **198**.

85

Prima che i draconiani si riprendano dallo stupore hai già mozzato la testa a due di loro con un sol colpo, evitando così di imprigionare la spada nei loro corpi pietrificati. Willow fa uso del suo hoopak con estrema precisione, scagliando raffiche di proiettili sugli altri per impedire loro di unirsi a quello che ti sta fronteggiando.

Un proiettile ferisce uno dei mostri, che cade a terra e cerca di afferrare Kegan alla caviglia.
Con entrambe le mani tuo fratello gli affonda il coltellaccio nella schiena, uccidendolo istantaneamente, mentre il corpo irrigidito del draconiano trattiene l'arma in una morsa.
Accorri in aiuto del ragazzo, ma non è necessario: gli altri draconiani già indietreggiano e scompaiono attraverso la porta sulla destra, dando l'allarme nella loro lingua sibilante. Kegan riprende la sua arma, mentre il cadavere del mostro si sgretola in un mucchio di polvere di pietra.
«La nostra unica speranza è l'altra torre!» gridi, spingendo tuo fratello verso la porta che conduce nel grande corridoio fra le due torri, mentre Willow si ferma a richiudere le porte dall'esterno.
«Per noi, scassinatori provetti, forzare o chiudere una porta è sempre un gioco da ragazzi!» dice la kender sorridendo. Vai al **119**.

86

Sei fiaccato dal dolore e dalla perdita di sangue. Altri goblin si uniscono all'attacco e sarebbe un suicidio voler continuare. La tua morte non aiuterà tuo fratello!
«Ferma!» gridi, lasciando cadere a terra Fireborn. «Mi arrendo! Portatemi via con mio fratello, il ragazzo che il vostro comandante ha appena catturato». Vai al **45**.

87

I draconiani sghignazzano raccontandosi delle storie truculente. Indossano corazze a piastra, macchiate di sangue, al posto delle tuniche di cuoio borchiato dei due draconiani a guardia del convoglio. Noti che sono armati di daghe. Sono fermi nell'ingresso e,

mentre uno di loro finisce di raccontare una storia buffa, ti concedi un attimo per decidere.
Se pensi di combatterli, vai al **185**. Se invece credi che sarebbe più saggio ritornare alla torre precedente, vai al **165**.

88

I morti viventi incedono minacciosi verso di te, con armature che nascondono i loro arti putrefatti: sei nauseato dal fetore pestilenziale dei loro corpi in decomposizione. Ma prima ancora che tu riesca a reagire, Anja si mette davanti a te a braccia tese, con le palme delle mani rivolte verso gli zombi. Immediatamente due getti di fiamma turbinano nell'aria stantia e saettano contro il primo gruppo di zombi.
Cinque di loro soccombono alla potente raffica infuocata, mentre gli altri avanzano inesorabili verso di voi, incespicando sui cadaveri carbonizzati. Anja ha già sguainato la sua magica spada d'argento, il cui bagliore è così intenso che, a confronto, perfino l'aura della maga sembra un lumicino.
«Anja!» urli. «Torna indietro! Non puoi combatterli tutti!» Balzi in avanti con la spada levata, ma un terzetto di zombi si frappone fra te e la maga.
«Spostati, Bern!» urla Willow.
La kender rotea la cinghia della sua fionda sopra la testa, cercando di colpire i mostri. Velocemente ti fai da parte, centrando di taglio il più vicino zombi. Mentre la spada squarcia il fianco del mostro vivente, il corridoio piomba nel buio. Gli zombi hanno travolto l'intrepida maga, soffocando la sua magica luce e il bagliore della sua spada incantata!
Nelle orecchie ti rimbombano le urla disperate di Willow e Kegan, ma non riesci a vederli nell'oscurità impenetrabile del sepolcro di Kith-Kanan. Cerchi di colpire in direzione degli ultimi zombi visti. Il fetore

ributtante della carne putrefatta ti circonda, mentre la lama d'acciaio fa a pezzi i cadaveri esangui e le antiche ossa. Sei pronto a reagire ad ogni minimo rumore, per far andare a segno i tuoi colpi, ma gli zombi si muovono in silenzio. Dita che sembrano artigli ti afferrano e ti dilaniano, finché la massa dei mostri orripilanti ti schiaccia contro il pavimento degli oscuri sotterranei di Pax Tharkas.

89

«Anche voi due, presto! Inseguitelo!» intima il capo hobgoblin ai due carcerieri del fabbro.
«Il guerriero è affar tuo!» ribatte uno di loro freddamente. «Noi abbiamo ordine di restare con il fabbro».
Mentre stanno litigando, noti che Theros ti sta facendo dei rapidi cenni con la testa, come per segnalarti qualcosa. Decidi di infilarti nel cortile della bottega per scoprire di cosa si tratta.
Getta un dado per vedere se ci riesci. Aggiungi il risultato al tuo punteggio di Osservazione: se ottieni 6 o più punti, vai all'**81**. Se hai meno di 6, hai avuto sfortuna! Ti hanno colpito alla testa e fatto prigioniero. Getta un dado per calcolare il danno subito e togli il risultato dalla tua Energia Vitale, poi vai al **114**.

90

Procedi con cautela lungo il corridoio, nella speranza che il gruppetto di guardie che sta ridendo, fermo, davanti alla stanza del Trono di Verminaard non ti noti. Furtivamente svolti l'angolo e ti avvii verso la stanza in fondo al corridoio, dove c'è un portale a due battenti. Non vedendo nessuno, il cuore ti batte in petto colmo di speranza! Entri nell'ampia sala e ti dirigi di corsa verso le porte, ma precipiti nella di-

sperazione più profonda quando ti accorgi che sono sbarrate da una pesante trave di ferro: probabilmente di notte la fortezza viene chiusa.
Getta un dado per vedere se sei capace di smuovere la trave di ferro. Aggiungi il risultato alla tua Potenza. Se il totale è uguale o superiore a 8, ce l'hai fatta! Vai al **22**. Se invece è inferiore, vai al **176**.

91

Il goblin blocca l'urto della tua spada con la lancia. Altri ti assalgono gridando e imprecando di rabbia. Uno di loro ti colpisce alla testa con l'estremità della lancia. Il sangue ti cola sul viso; barcolli e poi cadi all'indietro.
«È giovane e forte, vale molto! Prendetelo vivo!» dice l'hobgoblin, tenendo fermo Kegan.
«Scappa, Bern!» urla tuo fratello. «Ci portano nelle miniere degli schiavi!»
Getta un dado per calcolare il danno subito, e sottrai il risultato dal punteggio di Energia Vitale. Se ti rimangono meno di 28 punti, devi arrenderti. Vai all'**86**. Se ne hai 28 o di più, hai abbastanza energia per alzarti e scappare. Vai al **104**.

92

«Controlla quella tua curiosità da kender, Willow!» brontoli. «In quella direzione c'è solo Pax Tharkas e non ho intenzione di ritornare lassù! Naturalmente se vuoi davvero SAPERE . . .»
«Alcune leggende raccontano che Pax Tharkas è fissata a terra da una grossa catena, per evitare che fluttui nell'aria» dice Willow in preda all'eccitazione. «Potrebbe essere questa!»
«Ti prego, risparmiaci le tue fantasie!» dice Anja. «Quello che dice Bern è giusto. Dovremmo piuttosto cercare una via d'uscita; possiamo provare con l'altra porta!»

«Bene» dice Willow, e prima che tu possa fermarla l'avventurosa kender ha già raggiunto il portale di bronzo sul lato opposto della stanza.
«Non così in fretta, Willow!» le dici. «Non allontanarti dalla luce di Anja».
«Segui la kender» ti dice la maga superandoti per raggiungerla. Quando finalmente riesci a distogliere l'attenzione di Kegan dalla catena e, assieme, seguite le due donne attraverso la porta, vedi la luce magica sparire dietro un angolo in un altro lungo corridoio che prosegue tortuoso e finisce bruscamente contro una parete di roccia. La guerriera e la maga esaminano con attenzione alla ricerca di un varco.
«Siamo finiti in un vicolo cieco!» si lamenta la kender, mentre ti avvicini.
«Forse no» le rispondi, con una punta d'ottimismo. «Proviamo a controllare, come abbiamo fatto prima».
Getta un dado per cercare la porta nascosta. Aggiungi il punteggio di Osservazione al risultato: se hai 5 o più punti, vai al **32**. Se ne hai di meno, vai al **20**.

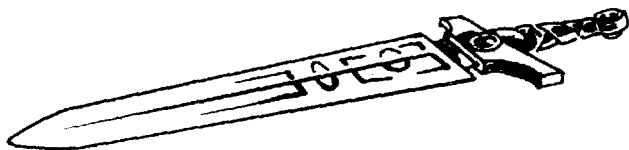
93

Sei quasi soffocato dal fumo quando finalmente raggiungi il posto di vedetta, e da lassù osservi la vallata incenerita. Ti chiedi cosa possa essere successo nei due giorni della tua assenza. Per esperienza sai che anche le tempeste più violente non hanno mai danneggiato gli alberi secolari di Solace. Persino il cataclisma, quando gli dei scaraventarono una montagna sul mondo di Krynn, non ha fatto altro che costringere gli abitanti della tua ridente cittadina a prendere dimora sugli alberi. Ma ora, dovunque ti giri, i grandi alberi appaiono come scheletri fumanti, su cui si intravedono i ruderi delle pacifiche case di Solace!

«Bern, Bern Wallenshield!» un grido rauco ti fa trasalire. Impugni subito Fireborn, la leggendaria spada di tuo padre, pronto al combattimento. «Togliti dalla strada, Bern! Ti scopriranno. Vieni a nasconderti nella foresta!»
Se pensi che sia un tranello, vai al **58**. Ma se credi che l'avvertimento dello sconosciuto abbia un senso, vai al **130**.

94

Sono i più grandi hobgoblin che tu abbia mai visto, con elmi ornati da corna di avorio giallastro e lucente. Entrambi portano picche sfavillanti e indossano corazze a piastra. Appena vi vedono entrare nel grande corridoio si guardano con fare interrogativo, immobili.
«Questa è la Sala del Consiglio di Verminaard» ti sussurra Willow. «I suoi appartamenti privati sono dall'altra parte».
«Perché non mi hai detto che c'erano delle guardie appostate?» le chiedi.
«Perché non me lo hai chiesto!» ti risponde come fosse cosa ovvia. «E poi, se te la sei cavata con quel drago rosso, due semplici guardie non saranno un problema per te!»

Ti infuri vedendo il sorriso innocente della kender, e vorresti poter scaricare la rabbia che hai in corpo.
«Allora, ranger!» borbotta la ragazza, sfregandosi del sale sulla ferita. «Cosa facciamo di queste creature mostruose?»
Sai che, nonostante Fireborn, non puoi eguagliare la loro forza, e inoltre avresti immediatamente tutti i draconiani alle calcagna, quindi valuti le possibilità che ti rimangono.
Se vuoi evitare di combattere i due hobgoblin, andando al piano di sotto, vai al **131**. Se invece preferisci cercare di farti strada ingannando le guardie, vai al **141**.

95

«È inutile, non riusciremo mai a trovare l'entrata allo Sla-Mori!» esclami, lanciando un'occhiata nervosa alla porta del corpo di guardia che sta cedendo sotto i colpi incessanti dei draconiani: la magia si sta esaurendo!
«Eppure deve essere qui!» urla Anja. «Lo sento! Continuate a cercare, vi prego!»
«È troppo tardi, Anja!» dice Willow freddamente. «Il tuo incantesimo si è dissolto! Eccoli!» Vai al **70**.

96

L'oscura figura è un draconiano, porta una tunica di cuoio borchiato e fa roteare in aria un mazzafrusto da combattimento di ferro nero. La palla chiodata vola nell'aria, mentre gli occhi vitrei del mostro ti fissano selvaggiamente. Vai al **117**.

97

L'hobgoblin è ancora disteso sul pavimento in stato d'incoscienza. Benché controvoglia gli allacci alla vita il tuo cinturone; poi, quasi vomitando all'odore nauseabondo del mostro, lo sollevi e gli metti il braccio intorno alle spalle.

Vacillando sotto il peso ti dirigi con passo malfermo verso gli appartamenti di Verminaard, passando davanti a un gruppo di draconiani che si attardano a parlottare e a ridere fuori della Sala del Trono. Hai il cuore in gola: se il tuo piano fallisce sai che sarai portato nelle miniere degli schiavi e non ne uscirai mai più!

I draconiani interrompono la conversazione e cominciano a fissare te e l'hobgoblin con disgusto.

«Che c'è?» brontola uno di loro, guardandoti con sospetto.

«Beh, il capitano mi ha dato ordine di accompagnarlo nel suo alloggio» dici, inghiottendo nervosamente. «Potete farmi uscire dalla fortezza?»

«È quell'ubriacone del capitano Grund», brontola uno degli altri. «Non capisco proprio come Sua Signoria sopporti simili idioti; questi hobgoblin sono stupidi quasi quanto gli umani!» Il draconiano ti fissa, ghignando, mentre tenti di controllare la tua rabbia. «Mollalo, e lascia che ci dorma sopra!»

Temevi una risposta del genere. «La prego, signore!» implori, fingendoti terrorizzato. «Se non si risveglia nella sua stanza, mi scuoia vivo!»

Il draconiano esita, mentre senti il sangue pulsarti nelle vene. Poi borbotta: «Vieni Dorg. Facciamolo uscire, altrimenti qui il tanfo diventa insopportabile!»
Tiri un sospiro di sollievo. Imprecando i due ti guidano fino alla stanza in fondo al corridoio e sollevano la pesante trave di ferro della porta.
«Grazie» dici ansimante, con le braccia che ti si spezzano sotto il peso morto del mostro.
«Non ringraziarci, uomo» ringhia il draconiano. «Preferirei vederti scuoiato vivo!» La porta si richiude violentemente, lasciandoti nel cortile assieme all'hobgoblin ubriaco. Vai al **138**.

98

«Credo che dovremmo dar retta ad Anja» dici alla kender. «Lei ha studiato le leggende dello Sla-Mori e capisce la sua gente meglio di chiunque altro. Se non troviamo nulla in fondo alla sala, possiamo sempre tornare indietro e soddisfare la tua curiosità!»
Un lampo di collera balena negli occhi della kender, ma svanisce immediatamente. «Forse hai ragione, Bern Wallenshield, ma non ne sono convinta. Al contrario, penso che andremo a finire direttamente in una trappola. Vi seguirò comunque, potreste avere bisogno di aiuto!»
«Smettila di discutere! Non concludiamo niente a star qui fermi» si lamenta Kegan.
Metti una mano sulla spalla a tuo fratello: «È quello che penso anch'io, Kegan! Vieni!»
La luce della maga vi guida attraverso le colonne di granito; percorrete l'ampio spazio centrale fino a un corridoio con due porte. Sono massicce e di bronzo, simili a quelle di prima, ma molto più grandi. Al posto dell'unicorno a sbalzo recano una fedele riprodu-

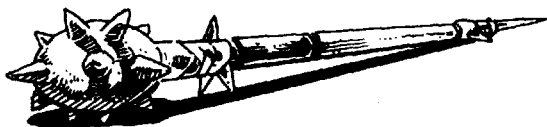
zione di Pax Tharkas: le due torri simmetriche divise da un corpo centrale in cui è minuziosamente inciso un portale a doppio battente.
Ti fai avanti e spingi i pesanti pannelli, aspettandoti di incontrare resistenza. Al contrario, appena li sfiori si aprono silenziosamente verso un lungo corridoio. Tutti e quattro entrate, mentre la porta si richiude piano, come se fosse guidata da una mano misteriosa. Il bagliore argenteo della luce di Anja investe lo spazio, mostrando un corridoio diritto che si estende fin dove arriva il tuo sguardo. È largo circa una decina di metri e le pareti sono interrotte da una fila di porte di granito poste a regolare distanza, ognuna con un anello di ferro al centro.

Ti incammini lentamente, passando davanti alle porte che sembrano celare qualche segreto sconosciuto e terribile. Dopo un centinaio di metri il corridoio sembra terminare, ma vedi che sulla destra c'è una specie di tunnel. Nessuno ha detto una parola da quando siete entrati nel passaggio misterioso; una volta tanto anche Willow è silenziosa.

«Questo posto non mi piace per niente» bisbiglia Kegan timidamente. «Mi ricorda una cripta. Quegli anelli di pietra potrebbero essere . . .»
Un improvviso rumore lo interrompe. Senti un lieve fruscio che sembra venire da dietro le porte di pietra. La tua mano si posa sull'elsa di Fireborn ed Anja sguaina la sua daga magica d'argento.

«Guarda il pendaglio di Willow!» sussurra Kegan. Dai un'occhiata alla kender: il medaglione di cristallo ha iniziato a risplendere, proprio come quando l'ha usato per curarti le ferite! Ma non fai a tempo a chiederle nulla, perché sei attratto dal rumore sinistro delle porte di pietra che scorrono sul pavimento. Su entrambi i lati i lastroni cominciano ad aprirsi, spinti da una forza misteriosa. Vai al **132**.

99

I goblin ubriachi soccombono senza opporre resistenza agli attacchi di Fireborn. Intorno a te gli uomini di Solace, memori della distruzione della loro città, colpiscono con furore. Proprio quando sembra che la vittoria sia a portata di mano, vedi con la coda dell'occhio una figura familiare balzare su un goblin, cercando di strangolarlo.
«No, Kegan, smettila!» urli, e corri da tuo fratello spingendo da parte il mostro con cui stai combattendo. Con orrore intravedi una enorme palla chiodata sfrecciare sibilando verso la tua testa, mentre qualcuno ti grida: «Bern, attento alle spalle!»
Getta un dado per calcolare il danno subito, togli il risultato dalla tua Energia Vitale e vai al **114**.

100

Tutti e tre attraversate di corsa gli appartamenti di Verminaard, affrettandovi ad uscire. Di colpo ti ricordi dei due hobgoblin di guardia alla Sala del Trono, ma già le enormi creature sono pronte a sfidarti.
Mentre ti accingi al nuovo combattimento, Willow si fa avanti di corsa e rivolgendosi ai due guardiani, urla: «È accaduta una cosa terribile! I draconiani sono spariti!»
I due si guardano stupiti, incerti se abbandonare il loro posto di guardia e andare a verificare di persona.
«Uno di voi vada a vedere, l'altro corra ad avvertire Lord Verminaard!» suggerisce Willow affannosa. «Presto!» Vai al **178**.

101

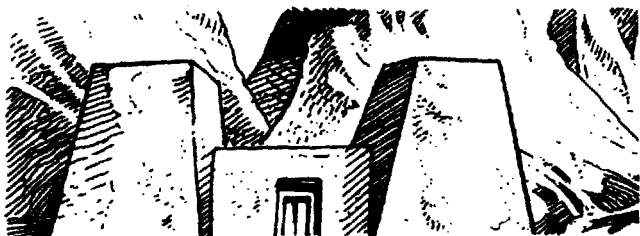
Mentre la creatura mette mano alla spada stringi i denti, fissandola dritto negli occhi, deciso a mostrargli che non hai paura. Ma vieni colpito alla mascella e un dolore sordo ti scoppia nella testa: prima di scivolare nell'incoscienza, senti le risa beffarde dei due draconiani.
Getta un dado per calcolare il danno subito; togli il risultato dalla tua Energia Vitale, poi vai al **114**.

102

Tutto proteso nella ricerca di una cripta ancora intatta, non ti accorgi che tuo fratello è rimasto dall'altra parte del corridoio. Hai appena finito l'ispezione alla prima porta, quando, alzando la testa, vedi Kegan aprire una delle porte che non hai ancora controllato.
«No, Kegan!» gli urli. Ma è troppo tardi. Il lastrone si apre di colpo con un rumore stridente e il corridoio è nuovamente invaso dal pestilenziale fetore di carne decomposta. Vai al **16**.

103

Con le sue abili dita Willow piega un pezzetto di filo metallico, sfilato dal bordo della sua tunica, trasformandolo in un grimaldello. In meno di un minuto senti la serratura scattare e segui la ragazza nell'altra stanza. Ti ritrovi in una sala da pranzo, in cui domina un magnifico tavolo di ebano lucidato che fa il paio con una credenza, nella quale è riposta una raffinata collezione di porcellane e argenti. Noti un'altra porta chiusa, nell'angolo destro della stanza. Alla preziosa luce di un candelabro spiccano gli intensi colori di altri due arazzi, con scene di draghi.
«Bern, guarda qui!»

La "scassinatrice", accoccolata vicino ad un piccolo cassetto della credenza, sta scrutando qualcosa. Tu e Kegan la raggiungete immediatamente. Dentro il cassetto vedi un cofanetto con tre boccette di cristallo trasparente, contenenti dei liquidi colorati. Stai per toccarlo, ma Willow ti blocca. Vai al **41**.

104

Il sangue ti annebbia la vista, e tuttavia colpisci ferocemente il goblin più vicino. Fireborn affonda nel suo braccio protetto dal cuoio, mentre ti giri di scatto per affrontare la carica del secondo goblin. La tua lama para facilmente il suo colpo di lancia e riesci a liquidarlo con un'abile stoccata, mentre altri due avversari, ancora indenni, esitano se attaccarti o meno.
Ti senti sempre più debole, e ti rendi conto di non farcela più. Tenendo a bada i due mostri con la spada puntata, indietreggi verso il bosco fino a scomparire nell'ombra fitta degli alberi.
Senti il capo hobgoblin urlare: «Seguitelo!»
«Fallo tu!» brontola uno dei goblin.
Ferito, debole e scoraggiato, ritorni sui tuoi passi, sperando di incontrare di nuovo Cleva. Non hai la più pallida idea sulla tua prossima mossa! Vai al **130**, lì troverai Cleva.

105

Flamestrike, infastidita e confusa dalla luce improvvisa, chiude gli occhi. La sua lingua striscia in avanti cercando di percepire l'identità degli intrusi. Le enormi fauci si spalancano, mostrando una selva di denti guasti e giallognoli.
«C'è un'altra uscita?» gridi.
«Solo dalle finestre, ma ci sono le sbarre e c'è un salto di ottanta metri!» ti risponde Kegan.

«Bern, l'unica via d'uscita è quella da cui siamo venuti!» dice Willow tutta eccitata. «Anche se riusciamo a eliminare Flamestrike, le guardie sentiranno l'allarme e ci prenderanno prima di arrivare all'uscita!»
Comprendi che non c'è modo di combattere il drago senza mettere in pericolo la vita dei bambini: ti rimangono solo due possibilità.
Se credi sia possibile escogitare qualche trucco, vai al **25**. Ma se credi che sia meglio comunque scappare, vai al **7**.

106

«Da dove cominciamo?» bisbiglia Kegan con ansia, e aggiunge: «Non vorrei svegliare gli zombi un'altra volta!».
«E se cercassimo una cripta ancora sigillata?» suggerisce Willow. «Forse è vuota e cela una porta segreta!»
«Non mi piace l'idea, Willow» dice tuo fratello, dando un'occhiata alla fila di tombe chiuse, allineate lungo il corridoio.
«Dobbiamo rischiare!» dici a Kegan. «Se procediamo, dovremo comunque passare davanti a una dozzina di queste tombe e affrontare almeno altrettanti zombi. Diamoci da fare! Cercate una porta ancora intatta!»
Lentamente tornate verso la doppia porta che si apre sull'atrio guarnito di colonne: tutte le porte che esaminate recano i segni di una recente apertura, probabilmente sono le tracce dell'attacco degli zombi contro di voi. Continuate ad avanzare avvicinandovi alla doppia porta, pronti a sostenere da un momento all'altro un nuovo assalto dei morti viventi. Vai al **52**.

107

Ti giri e vedi l'hobgoblin corpulento che ha catturato tuo fratello che si sta dirigendo verso di te alla testa di un drappello. Dai un'occhiata nell'oscurità verso il dirupo, dove la cavalla pezzata ti sta aspettando pazientemente, e provi a calcolare fin dove potresti arrivare prima di esser raggiunto dalle lance.
Proprio in quel momento, un colpo violento ti raggiunge alla testa e l'oscurità piomba su di te.
Getta un dado per calcolare il danno riportato, togli il risultato dal punteggio di Energia Vitale e vai al **114**.

108

Fissi lo sguardo limpido di Willow, cercando di combattere i crescenti spasimi di paura dentro di te. Dapprima dubiti di riuscire a controllare quest'orribile sensazione che minaccia di impadronirsi della tua mente, poi la tua paura si quieta e sai che ce l'hai fatta!

«Grazie, Madre, per aver protetto i nostri figli!» dici, rivolgendoti allo spregevole mostro. «Riferirò delle tue attenzioni al Signore dei Draghi. Vieni, pulcino, abbiamo molto da fare!»

Il rosso muso rugoso ti fa un largo sorriso soddisfatto, mentre indietreggiando conduci Kegan fuori della stanza del drago. Dall'espressione mortificata di tuo fratello, capisci che si è offeso per quell'appellativo. Attraversi la cucina nel silenzio totale. Vai all'**80**.

109

Un melone marcio si schianta sulla parete, proprio dov'era la tua testa un secondo prima, sprizzandoti addosso polpa e succo. Dall'altra parte della stanza vedi alcune sedie rovesciate e una dozzina di nani aggrovigliati tra di loro in un groviglio di braccia e gambe che si agitano.

«Non allarmarti» dice Willow. «Non è nulla di grave, soltanto la loro quotidiana lotta per il cibo: è un gioco».

Disgustato cominci a toglierti di dosso pezzetti di melone fetido, quando improvvisamente uno dei nanerottoli corre verso di te. Mentre si avvicina, noti che ha la barba molto più grigia e lunga degli altri.

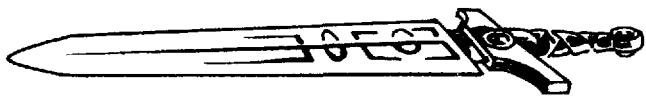
«Ehi, ferma!» urla additandoti. «Se vuoi colazione, paga!»

«Colazione?» chiedi stupito.

Il nano indica il pezzetto di frutta che tieni in mano. «Se mangi, paghi!» dice iroso.
«Non mangerei questo sporco. . .» incominci, ma Willow ti dà una gomitata in pancia. Le lanci un'occhiata, rimpiangendo di non avere dato ascolto alle sue perplessità sui nani. Ora si stringe nelle spalle e sorride come per dire "te l'avevo detto". «Grazie, non ho fame» rispondi al nano. «Siamo scappati dal Signore dei Draghi e abbiamo bisogno di nasconderci».

Gli altri nani smettono di azzuffarsi e si raccolgono intorno a voi tre, incuriositi. Vi tastano e pizzicano con le loro sudicie mani, mentre Kegan ha la ridarella.
«Non mangiare?» chiede il nano sorpreso. Poi, vedendo che scuoti la testa, ti strappa di mano il melone. «Non buttare via cibo!»
«Mi dispiace» dici, cercando di trattenerti. Mentre parli senti avvicinarsi le guardie. «Avete un nascondiglio?»

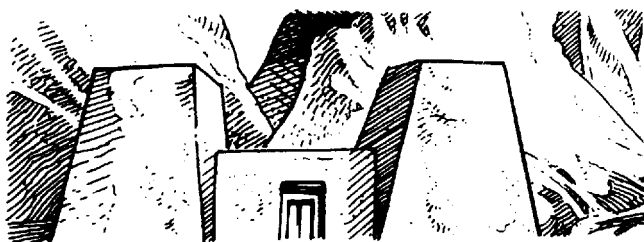
«Ti nascondi, paghi!» dice il nano, guardando gli altri dietro di lui che assentono col capo, soddisfatti.
«Non ho de. . .» cominci a dire, ma Willow ti dà un altro colpo. Quando ti giri, vedi che la kender ha vuotato le tasche gettando sul pavimento tutta una serie di strani oggetti: pezzi di corda, nastro, un cavallino di argilla, tre denti di un bambino, un anello di ottone. . .
«Perbacco!» dice il nano, sgranando gli occhi nel toccare assieme agli altri quella mercanzia senza valore. «Tu persona ricca! Tu re o cosa?» chiede a Willow.
«No» sorride. «Solo una kender. E adesso vuoi nasconderci o no?»
«Certo! Laggiù!» Il nano ti prende per mano e ti trascina lungo il pavimento insudiciato verso un muc-

chio di coperte lerce. «Sdraiarsi sopra coperte, buon nascondiglio!» ti dice.
«Non pensi che sarebbe meglio sdraiarsi *sotto* le coperte?» chiedi.
Il nano ti fissa con crescente rispetto. «Però! Tu furbo!» E si gira verso gli altri. «Sdraiarsi *sotto* coperte» ripete, mentre gli altri assentono col capo, veramente colpiti dal tuo genio.
Scuotendo la testa e sospirando, tu, Kegan e Willow strisciate velocemente sotto le coperte puzzolenti, appena in tempo. Senti pestare con forza alla porta, e poi il rumore del pannello che si apre con un colpo violento.
«Stiamo cercando degli evasi: una kender, un ranger e un cucciolo d'uomo. Voi nanerottoli li avete forse visti?» chiede una voce roca, che riconosci per quella di un hobgoblin.
«Evasi?» senti dire il nano anziano, con un'espressione d'innocenza simulata. «Noi non vedere evasi». Anche gli altri nani si uniscono a lui, cantilenando: «Non evasi qui».
«Bene!» ringhia il mostro. Tiri un sospiro di sollievo, quando lo senti strisciare verso l'uscita. Ma d'improvviso, hai la morte nel cuore.
«Noi non vedere evasi soprattutto *sotto* coperte!» aggiunge solennemente il nano.

110

«Aspetta!» ruggisce il drago. «Devo educarlo ai pericoli!»
Se decidi di fermarti e scoprire cosa intende la spaventosa bambinaia, vai al **174**. Ma se preferisci scappare, vai al **7**.

111

Il suono delle risate sfrenate dei goblin ti conferma che stanno ancora facendo baldoria.
Apri la porta del carro e fai uscire in fila indiana i guerrieri catturati. Mentre l'ultimo sta scendendo senti uno scricchiolio alle spalle, e ti giri in tempo per vedere la statua di pietra del draconiano sbriciolarsi in polvere. Fireborn, il mazzafrusto, l'armatura e i vestiti cadono a terra contemporaneamente. Velocemente lanci la mazza del mostro al più vicino guerriero.
«Le nostre armi sono sotto il sedile del conducente del primo carro!» bisbiglia uno degli uomini. «Ho visto che le caricavano, prima di lasciare Solace!»
Conduci i guerrieri sul retro del convoglio, all'ombra del dirupo. Uno alla volta fiancheggiate i carri, attenti alle voci rauche dei guerrieri ubriachi. Affrettando il passo, indichi loro il primo carro e ti fai da parte, lasciando che raccolgano silenziosamente armi e scudi. Poi vi aprite a ventaglio nella zona in ombra del convoglio mentre i goblin, ubriachi fradici, stanno facendo un tal baccano da coprire i rumori provocati dai guerrieri. Presi dall'ebbrezza dell'alcool, le malefiche creature si sfidano tra di loro.
Quando tutti gli uomini sono al loro posto, alzi Fireborn gridando: «All'attacco, valorosi di Crystalmir!

In nome di Solace!» Con la tua lama sfolgorante che luccica ai bagliori del fuoco, corri verso l'accampamento, colpendo ripetutamente e con furore i goblin esterrefatti.
Getta due dadi per determinare l'esito della mischia, e aggiungi il punteggio di Combattività al risultato dei dadi. Se ottieni 10 o più punti, vai al **56**. Se ne hai di meno, perdi 2 punti di Energia Vitale e vai al **99**.

112

«Credo che sarebbe un errore seguire queste orme» dici ai tuoi compagni. «In posti come questi i ratti si nutrono degli avanzi di carnivori più grandi di loro».
«Vuoi dire di calamantidi?» ti domanda tuo fratello, stringendosi nelle spalle.
«Precisamente. Sappiamo che qui ce n'è più d'uno, e i ratti sanno sicuramente dove si trovano!»
«E i calamantidi non vivono lontano dagli zombi!» sottolinea Willow con un lampo improvviso negli occhi.
«Perciò ci conviene imboccare il tunnel senza tracce» dici agli altri. «I ratti lo hanno evitato perché lì non c'è nulla da mangiare».
«O forse perché c'è qualcosa che li mangia a loro volta!» suggerisce Willow, con malizia.
A questa battuta ironica diventi cupo e fai cenno alla maga di seguirti, in modo che la sua aura magica possa illuminare lo stretto passaggio. Vai al **195**.

113

«Ferma!» gridi, abbandonando la spada. «Non uccidetelo!» Uno dei mostri afferra Fireborn, mentre un altro ti spinge contro il muro di pietra e ti lega le mani dietro la schiena.
Hai fatto un tentativo disperato per cercare di porre fine ai piani demoniaci di Verminaard, ma d'ora in poi qualcun altro dovrà combattere il Signore dei Draghi . . .

114

Ti risvegli con una piacevole sensazione di calore: senti che qualcosa di morbido si muove sotto il tuo corpo. Apri gli occhi e vedi i contorni di una testa scura, dai lunghi capelli, stagliarsi contro il cielo stellato. Ci metti un po' per capire che hai il capo in grembo ad una donna.
«Shhh! Non dire nulla» ti dice una voce con un accento che ti ricorda qualcosa. «Hai una brutta ferita alla testa; devi riposare finché arriviamo a Pax Tharkas».
Subito riconosci l'accento: «Sei una kender!» borbotti con un filo di voce. Ti metti a sedere di scatto e cominci a tastarti la tunica cercando la borsa con il denaro. «E allora, dov'è?» le chiedi arrabbiato.
La fanciulla kender ti guarda stupita. «Non so di cosa stai parlando! Poveraccio, dev'essere il colpo alla testa!»
«I soldi!» dici furibondo, poi una fitta di dolore ti dà il capogiro e sei costretto a sdraiarti di nuovo, questa volta con la testa su una panca di legno.
«Ah, perché non me l'hai detto subito? L'ho presa io, naturalmente!» ti risponde.
«Naturalmente!» mormori con disappunto.
«Ma solamente per evitare che i goblin la trovassero, quando ti hanno perquisito» aggiunge con un'espressione offesa.

Certo, pensi. A Krynn tutti conoscono i kender e il loro talento nel "procurarsi" le cose. E non lo fanno mai *apposta*!
«Dove siamo?» chiedi debolmente.
«In un carro-prigionieri sulla via di Pax Tharkas, Bern» ti risponde la kender, consegnandoti la borsa di denaro.
«Come sai il mio nome?» chiedi insospettito. «E chi sei?» Vai al **63**.

115

«Dentro, presto!» ordina Anja. «Voglio essere sicura che nessuno ci segua».
Entri a forza, superi l'elfo e ti fermi ad aspettarla.
La maga bisbiglia una formula magica, sollevando una nuvola di terra all'imboccatura del tunnel, poi vi segue nella cantina dissimulando ogni vostra traccia, in modo da renderla invisibile anche all'occhio più esperto. Soddisfatta del suo incantesimo, tira una leva, richiudendovi nelle più antiche catacombe degli elfi, chiamate Sla-Mori. Vai al **10**.

116

Voltandoti, vedi un personaggio sontuosamente vestito di un'armatura blu e oro che sta consultando alcune mappe distese su un tavolo di riunione. Non distingui la faccia del Signore dei Draghi, perché nascosta da una visiera di metallo brunito su cui è applicata una grottesca maschera in oro. Un paio di corna dipinte spuntano dall'elmo. L'insieme ricorda il muso di un drago!
«Rispondimi, ti ordino! Ember! Vieni!» urla Verminaard con impazienza.
Proprio alle spalle del malvagio sacerdote senti muoversi qualcosa di gigantesco, all'interno delle pareti.

Prima di avere il tempo di fare qualsiasi cosa, i battenti di una porta imponente si aprono di scatto ed appare una creatura abominevole, da incubo. È uno dei dragoni rossi, simile a Flamestrike, ma dall'aspetto molto più minaccioso! La bestia orrenda vi guarda fisso, senza batter ciglio, e la sua lingua scura si allunga in avanti, librandosi in aria a pochi centimetri dalle vostre facce.

Lanci un'occhiata a Willow e Kegan che sono immobili come statue, gli occhi velati e spenti. Di colpo si sente battere alla porta. «Lord Verminaard! Siete lì?» chiede una delle sue guardie del corpo che hai già visto nell'atrio. L'attenzione di Verminaard viene distolta dal draconiano: è l'occasione per colpirlo, se solo osassi!

Se decidi di attaccare Lord Verminaard, vai al **177**. Ma se credi che sia troppo potente e preferisci arrenderti, vai al **147**.

117

Il draconiano ti gira intorno, cercando di mettersi tra te e il carro dei prigionieri, sibilando con un impercettibile movimento delle labbra.
Improvvisamente ti viene un'idea! Anche se vinci lo scontro con il mostro, il fragore della lotta attirerà i goblin e l'altro draconiano: rischi di essere ucciso. Invece, se ti arrendi subito, puoi avere qualche possibilità di liberare tuo fratello e gli altri prigionieri e puoi scoprire cosa si cela dietro alla terribile distruzione di Solace.
«Sono venuto a liberare la mia gente! Dove li state portando? Perché avete distrutto Solace?»
Le risa del draconiano sono così forti da arrivare fino all'accampamento, da dove alcune voci ti gridano in risposta: «Lo saprai presto, ranger! Voltati!» Vai al **107**.

118

Ora sai circa come è fatta la fortezza, grazie a quello che hai visto negli ultimi giorni. Hai anche cercato di far parlare i nani, ma questi non sapevano nemmeno con esattezza dove fossero i loro alloggi. Di solito vai in cucina passando per un oscuro corridoio, su cui si aprono diverse porte; ma non hai idea di dove conducono. Come farai ad uscire di lì?
Sai che gli appartamenti di Verminaard sono un po' più avanti nel corridoio, tenuti sotto stretta sorveglianza, e preferiresti evitare le feroci guardie. Tuttavia potresti eludere la sorveglianza, fingendo di dover fare una commissione. Ma la vista dell'hobgoblin ubriaco ti dà un'idea ancora più temeraria!
Se decidi di eludere la sorveglianza da solo, vai al **90**. Ma se preferisci mettere in atto la tua ultima pensata, vai al **97**.

119

Corri verso la prima torre, mentre i tuoi passi rimbombano nel corridoio. Dietro di te, le urla dei draconiani sono attutite dal susseguirsi incessante delle mazzate contro la porta.
«Non ci vorrà molto prima che la abbattano!» esclami, mentre raggiungi il fondo del corridoio. «Dovremo nasconderci in cantina, altrimenti le guardie e i draconiani ci prenderanno». Vai al **131**.

120

Tendendo i muscoli conficchi il gomito nel ventre del draconiano che ti tiene le braccia dietro la schiena. Il mostro, colto di sorpresa, si piega dal dolore e velocemente gli sfili la spada.
Momentaneamente sei in vantaggio! Getta due dadi e somma il risultato al punteggio di Combattività: se il risultato è uguale o superiore a 11, vai al **126**. Se invece è inferiore, togli 4 punti dal punteggio di Energia Vitale e vai al **21**.
Ricorda che puoi cercare di colpire l'avversario più volte, ma ad ogni attacco mancato perdi 4 punti di Energia Vitale. Puoi anche usare i punti di Esperienza per aumentare le tue probabilità di successo, ma devi decidere quanti punti vuoi spendere prima di gettare i dadi e devi, ovviamente, sottrarli dal punteggio totale.

121

«Prima di abbandonare la cittadella, è bene raccogliere il maggior numero di informazioni sui piani di Verminaard» dici ai tuoi compagni. Willow sorride deliziata e Kegan ti lancia l'occhiata più seria che tu gli abbia mai visto in volto. «Ripaghiamolo per quello che ha fatto a Solace» ti dice cupo.
«Bene!» esclama Willow in preda all'eccitazione. «Seguitemi, conosco la strada».
Apre con cautela la porta che dà nel corridoio e controlla che non ci siano guardie. Poi lo attraversa di corsa e oltrepassa velocemente le scale di pietra che scendono verso un pianerottolo scarsamente illuminato.
«Cosa c'è laggiù?» le chiedi.
«La cantina: ci sono soltanto degli stanzini e la prigione delle donne. Ma è senza uscita».
Fai cenno a Kegan di seguirti e avanzi piano dietro alla kender. Il corridoio svolta bruscamente a sinistra, per poi allargarsi notevolmente e correre dritto fino al fondo della torre. Tutti e tre avete già imboccato la svolta, quando notate due enormi hobgoblin a guardia di una porta a due battenti, a metà del corridoio. Vai al **94**.

122

Il disegno comincia a scomparire, come assorbito dalla roccia. Nello stesso momento il pesante pannello comincia a ruotare su se stesso, in modo da formare due strette aperture, una per parte.
«Veloci!» esorta Anja, mentre s'infila attraverso uno dei due varchi seguita da Willow e Kegan. Con maggiore difficoltà spingi il tuo corpo robusto attraverso lo stretto passaggio. Appena raggiungi i tuoi compagni, il pesante lastrone si richiude, cigolando.

«Accidenti!» dici ansimando. «Un uomo corpulento non potrebbe passarci! Chiunque abbia progettato questa porta, non l'ha fatto certo per comodità!»
«Gli elfi sono sempre stati piccoli ed esili» dice Anja con orgoglio. «Ed anche i nani, nostri alleati. Ma guarda davanti a te. Forse quella porta laggiù ti si adatterà meglio!»
Alla luce magica della maga vedi un grande pannello di bronzo, con un magnifico rilievo in oro raffigurante la testa di un unicorno!
«È il simbolo di Kith-Kanan!» bisbiglia la maga. La grazia è ritornata sul suo volto e i suoi selvaggi occhi verdi sono velati d'emozione. «Questa è l'entrata del posto più sacro degli elfi di Qualinesti: la tomba di Kith-Kanan!»
«È aperta?» chiede Willow eccitata. La sua voce roca contrasta con i toni carezzevoli della maga. «Prova ad aprirla, Anja!»
La maga tocca lievemente il metallo brunito: e nonostante secoli di abbandono e devastazione, prima e dopo il cataclisma, il maestoso portale si apre senza far rumore. Vai al **142**.

123

Evitando i suoi colpi, ti giri e balzi al di là della pozza di acido. Le ali del draconiano sbattono e per un istante sembra librarsi in volo, poi senti un sibilo e un leggero tonfo e vedi formarsi nel muso squamoso del mostro un piccolo buco, proprio sopra le sue orecchie a vela. Piegando le ali, piomba nella pozza di acido dei suoi compagni. A quella vista, gli altri quattro draconiani alla porta scappano terrorizzati. Lanci un'occhiata di lato e vedi che Willow sorride soddisfatta, rimettendosi l'hoopak nella cintura.
«Colpo fortunato!» le dici con un ghigno.
«Fortunato per te!» replica la kender.

«Usciamo di qui prima che la fortuna ci abbandoni!» si intromette Kegan.
«Aspetta!» risponde Willow. «Hai preso le pozioni?»
Ti guardi in giro e noti che anche l'ultima boccetta si sta dissolvendo nella pozza di acido. «Sono sparite!» esclami.
«Non importa!» risponde la kender. Vai al **100**.

124

Alzi la testa per guardare, ma il dolore è quasi insopportabile. Willow si accorge che stai per svenire e ti culla dolcemente la testa fra le mani. La kender ti strofina sulla pelle il medaglione che porta appeso al collo.
«Stai fermo, Bern» ti ordina. «Hai una brutta ferita alla testa».
Il medaglione emana uno strano calore, che ti pervade la fronte e penetra sino al cervello. Ti sembra che ogni cellula nervosa venga tonificata, e noti che una fioca luce palpita nel talismano. Ti senti meglio, man mano che il benefico calore si fa più intenso.
Puoi recuperare le tue forze lanciando un dado e sommando il risultato alla tua Energia Vitale. Vai al **71**.

125

«Le impronte delle creature in fuga, si sovrappongono a quelle orientate nell'altra direzione» dici ai tuoi compagni. «Certamente chi scappava sapeva dove andare! Il corridoio a sinistra dev'essere l'uscita dallo Sla-Mori!»
«È quello che tentavo di dirti!» ti rimprovera Willow. «Orienta la tua luce da quella parte, Anja, dobbiamo trovare l'uscita!»
L'affascinante maga guarda accigliata la kender e poi lancia un'occhiata a destra. Per qualche oscuro moti-

vo intuisci che è riluttante ad imboccare il passaggio di sinistra. Conoscendo i suoi poteri magici, ti chiedi se l'esitazione sia dovuta al suo fiuto del pericolo.
«Cosa c'è, Anja? Credi che sia pericoloso andare di là?». La maga scuote la testa: «Non è nulla. Probabilmente hai ragione riguardo alle impronte. Andiamo».
Senza altre parole, l'agile maga oltrepassa Willow e raggiunge te e Kegan. Il suo bagliore argenteo illumina l'angusto passaggio nella roccia, lasciando l'oscurità dietro di voi.
Le impronte continuano lungo il contorto corridoio e vi portano proprio davanti ad una parete di roccia. Ti guardi in giro e ti accorgi che sei in un vicolo cieco.
«Guarda, Bern!» dice Kegan in preda all'eccitazione. «Le orme portano proprio al muro. Ci deve essere una via d'uscita!»
Tuo fratello ha ragione: le impronte degli stivali sembrano attraversare proprio la parete di roccia del tunnel. Accosti l'orecchio alla parete accidentata, cercando di sentire dei rumori dall'altra parte.
«Non sento nulla!» riferisci agli altri. «Ma sono d'accordo con Kegan. Ci deve essere un modo per spostare questo muro!» Ma ogni vostro tentativo di trovare un varco nascosto risulta vano.
«È inutile continuare!» dici alla fine. «Torniamo al bivio ed esaminiamo di nuovo le impronte». Tornati indietro, ti inginocchi e cerchi di studiare le orme.
Vai all'**84**.

126

Prima che il draconiano si riprenda dallo stupore lo trafiggi al petto con la spada. Il mostro urla straziato, cercando di proteggersi con le braccia. Fiotti di sangue verdastro gli imbrattano le dita, poi stramazza a

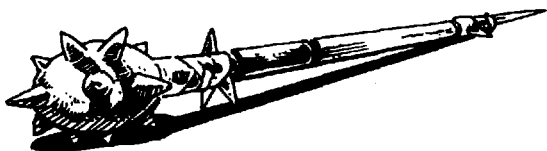
terra. Cerchi di sfilargli la lama dalla ferita, ma ti accorgi che è rimasta imprigionata nel suo corpo pietrificato.
Mentre tiri con forza, nel panico più completo, senti un dolore lancinante alla schiena. Ti volti e vedi che la spada dell'altro draconiano è macchiata di sangue, del tuo sangue! Lentamente ti abbandoni nella polvere della strada, e ti senti quasi sollevato quando le tenebre ricadono su di te!

127

Nelle foreste di Crystalmir hai combattuto cani selvatici e lupi inferociti, e ora sei pronto ad affrontare l'attacco dei due cani da combattimento. Ti lanci contro la prima bestia, la afferri per la protezione di cuoio e la sollevi sopra la testa. Nel contempo balzi in piedi e sfoderi Fireborn, proprio mentre il secondo cane si scaglia contro il tuo braccio. La prima bestia stramazza al suolo, mentre l'altra rimane infilzata sulla spada: togli l'animale inerte dalla lama e salti rapidamente a fianco della prima creatura, che è ancora a terra tramortita. Fireborn fa a pezzi il collare puntuto, come fosse un pezzo di stoffa, ferendo la belva alla giugulare prima ancora che possa gemere.
Vai al **75**.

128

Per la prima volta, da quando sei qui, sei contento di aver lasciato l'armatura a Solace; la tua divisa di ranger ti permette di correre più veloce degli inseguitori. Le loro lance ti saettano intorno, ma riesci ad evitarle: dopo appena qualche passo raggiungi il pendio scosceso e sali di corsa, mettendoti fuori della loro portata.
Giunto in cima, ti allontani a passo veloce lungo la cresta boscosa. Appena sei certo di non essere più

inseguito, riprendi fiato ai piedi di un pino e pensi alla tua prossima mossa.
Le forze maligne di Pax Tharkas sono molto più potenti di quello che immaginavi, e decidi quindi di reclutare un numero consistente di guerrieri per invadere la fortezza. Chissà quanti territori di Ansalon sono ancora liberi dal dominio del Signore dei Draghi?
Potresti chiedere aiuto agli elfi di Qualinesti; sai che sono un popolo riservato e sospettoso, ma forse riusciresti a convincerli che il pericolo incombe anche sulla loro patria nella foresta. Forse non avrai successo, ma devi comunque tentare il possibile per porre fine alle minacce di Verminaard e per liberare tuo fratello e i tuoi compagni dalla fortezza!
Congratulazioni per essere uscito sano e salvo da Pax Tharkas. La prossima volta che intraprendi quest'avventura, aggiungi subito 1 punto alla tua Esperienza!

129

Il calamantide cerca di proteggersi dai violenti attacchi della tua spada dimenando i suoi otto tentacoli. Con due di questi ti afferra il braccio destro, facendoti perdere l'equilibrio e tirandoti a sé.
«Torna indietro, Bern! Il veleno ti paralizzerà!» L'avvertimento di Willow ti giunge proprio mentre le secrezioni gommose dell'animale ti coprono naso e bocca. Tutti i muscoli ti si intorpidiscono, e i tentacoli del mostro ti trascinano nell'oscura cripta mentre la spada ormai ti cade di mano.

130

Titubante, abbandoni la strada e ti cali in un fosso, pronto a reagire; ad un tratto vedi una vecchia che ti scruta circospetta. Nonostante sia madida di sudore e cenere, riconosci la faccia rugosa e avvizzita di Cleva: è una lontana cugina della tua defunta madre.
«Cleva, che cosa terribile è successa! Come è accaduto?» La vecchia ti crolla sulla spalla, singhiozzando disperata, e prima che riesca a controllare i suoi tremiti passano alcuni minuti. Poi ti dice con un bisbiglio rauco: «Sono scese dal cielo enormi bestie rosse, con ali grandi quanto case! Dovunque hanno seminato oscurità e fuoco!»
«Aspetta, Cleva!» le sussurri. «Quello che dici non ha senso! Forse è stato solo un incubo!»
«Sì, è stato un incubo. Un incubo diventato realtà! Vero come il sangue di mia sorella che scorre nelle nostre vene, Bern Wallenshield! Mi sono svegliata alle grida dei bambini che saltavano dai rami infuocati delle case, verso la morte! Ero lì, e ho visto i mostri scagliare morte e fuoco fra la nostra gente. Erano dei draghi, ti dico! I draghi delle nostre remote leggende sono tornati a Krynn». Vai al **200**.

131

«Dobbiamo rischiare di andare in cantina!» dici velocemente. «Le guardie sanno che siamo qui e a momenti arriveranno. Presto! Cerchiamo un posto dove nasconderci».
La kender annuisce e si dirige verso la tromba delle scale. Senti le voci concitate degli hobgoblin e dei draconiani nel corridoio e spingi Kegan verso la cantina. Willow vi sta già aspettando sul pianerottolo, di fronte ad una delle porte chiuse da una pesante trave di legno.

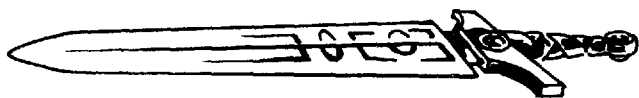
«È la dispensa della cucina» dice la kender. «Potremo nasconderci qui».
«No» le rispondi. «Noterebbero che la trave non c'è più e ci troverebbero subito. Dove altro possiamo andare?»
«Potrei condurvi alle celle delle donne; lì non vi cercherà nessuno e io potrei fingere di esserci già da questa mattina».
«Però potrebbero saltar fuori guai seri per le donne, se ci scoprissero!» obbietti. «Che altro c'è qui giù?»
«Soltanto gli alloggi dei nani» replica la kender.
Se pensi di nasconderti nelle celle femminili, vai al **46**. Se scegli di chiedere aiuto ai nani, vai al **64**.

132

Nelle cripte più vicine intravedi delle figure muoversi lentamente. E quando la prima ti compare davanti, non credi ai tuoi occhi: è un morto vivente! Il volto cadaverico è devastato da secoli di abbandono, con la pelle d'elfo ormai grigia, secca e putrefatta. Il puzzo pestilenziale delle tombe inonda il corridoio e si fa più intenso, mentre le terrificanti creature escono con andatura barcollante dalle cripte e vi seguono silenziosamente.
Soltanto il tratto di corridoio davanti a voi è ancora libero da questi esseri: apparentemente i vostri passi li risvegliano dal sonno secolare.
«Zombi!» urla Willow. «Devono essere i guardiani di questi sotterranei! Te l'avevo detto di non venire qui, Bern!»
Se decidi di combattere gli zombi, vai al **184**. Se hai un punteggio di Energia Vitale uguale o superiore a 10, sei abbastanza in forze per tentare la fuga e vai al **16**. Gli zombi sono esseri irrazionali e non ti permetteranno la resa.

133

L'antica fortezza di Pax Tharkas è una massiccia struttura in pietra, con due torri gemelle poste ai lati di un'enorme muraglia da cui parte una scalinata che conduce ad una piattaforma. La cittadella è situata su di un passo di montagna, in modo da sbarrare l'accesso alla vallata sottostante. Dall'esterno si vede solamente il portale di legno massiccio, al centro della muraglia fra le due torri.
Il convoglio degli schiavi passa davanti alla cittadella, supera la torre di destra e si dirige verso le montagne. Ci sono goblin armati dappertutto, e molti tozzi draconiani camminano in mezzo a loro; vedi anche delle figure molto più piccole, che sembrano al servizio dei goblin e dei draconiani. Quando il convoglio si avvicina capisci che si tratta di una specie di nani, coperti di stracci fetidi, sporchi di fango e grasso. La loro pelle è devastata da ferite e cicatrici lasciate dal vaiolo e da altre malattie.
«Che tipo di nani sono, Bern?» ti chiede Kegan, aggrappato alle inferriate del carro.
«Sono degli aghar, altrimenti noti come nani dei burroni» risponde Willow sottovoce. «Vivono come parassiti in molte zone di Krynn, li ho visti già altre volte. Sono creature disgustose, e stupide, ma ho sentito dire che hanno una memoria eccezionale e che svendono informazioni per pochi soldi».
Il convoglio si inerpica a zig-zag lungo i pendii scoscesi, seguendo uno stretto sentiero di montagna che attraversa un ampio pascolo dietro la fortezza; e qui si ferma rumorosamente, dietro una delle torri. Poco dopo vedi una squadra di hobgoblin marciare verso di voi. Vai al **157**.

134

«Giù le mani! Chi siete?» ti dibatti cercando di liberarti, ma è inutile. Anche se sei forte e abile non riesci a tener testa a questi due uomini, chiunque siano: non puoi nemmeno vedere le loro facce, nascoste sotto i cappucci. Ti tengono stretto, uno davanti e l'altro dietro.
«Non ha importanza chi siamo!» dice quello davanti a te. «Quello che conta è che è illegale circolare per strada!»
«E da quando?» urli fuori di te.
«Da quando comandiamo noi!» ti rispondono con una risata malvagia. Gli sconosciuti si tolgono il cappuccio e allora, inorridito, comprendi che non sono esseri umani ma uno strano incrocio tra uomo e rettile! Le loro facce ti ricordano le illustrazioni di antichi libri sui leggendari draghi di Krynn: ma i draghi non sono mai esistiti! Ti chiedi se stai diventando pazzo!
Il draconiano che ti sta davanti arretra di un passo per sguainare la spada. Evidentemente vuole colpirti. Se decidi di subire il colpo, sapendo di non poter combattere due di queste creature contemporaneamente, vai al **101**. Ma se scegli di lanciarti all'attacco, vai al **120**.

135

«Accidenti» esclami, guardando preoccupato l'hobgoblin, «speriamo che le guardie non pensino che è stato lo stufato a fargli male!»
I nani interrompono il loro saccheggio e ti guardano: «Nostro stufato non fare male!» dice il nano cuciniere indignato. «Tutta roba naturale!»
«Spero soltanto che Lord Verminaard sia dello stesso avviso!» dici, tirando un sospiro.
I nani si scambiano occhiate nervose. «Portare hobgoblin fuori di qui» ti dice il cuoco alla fine. Vai al **30**.

136

Con un improvviso sussulto di energia lo spettro cerca di slanciarsi contro la ragazza kender: lo colpisci violentemente con l'arma magica della maga proprio mentre sta per raggiungere la faccia di Willow. D'un tratto il corpo del fantasma sembra dissolversi davanti ai tuoi occhi. Mentre la creatura svanisce nel nulla, l'aria della caverna si fa più tiepida.
«Se ne è andato per sempre» dichiara Anja. Non poteva sopportare il talismano di Willow, dopo il colpo inflittogli da Bern con la spada incantata».
«Abbiamo perso già abbastanza tempo» dice Kegan con impazienza. «Ritorniamo al bivio e imbocchiamo l'altro passaggio!» Mentre la maga riprende la sua spada d'argento, Willow procede già a tentoni lungo il tunnel buio.
Segui il passaggio di sinistra e scopri che porta direttamente al tunnel in fondo al corridoio degli zombi. Willow ti sta aspettando con la schiena contro la parete di roccia, indicando verso destra, dove il tunnel si allontana dalla zona delle cripte.
«È l'unica nostra via d'uscita, a meno che tu non intenda risvegliare i nostri amici!» bisbiglia con un largo sorriso. Vai al **59**.

137

«Dimmi che cos'è questa Pax Tharkas e perché ci stanno portando lì», chiedi a Willow.
«Tutto quello che so su questo posto l'ho appreso dalle leggende e dalle storie raccontate dalla mia gente» ti risponde la kender. «È una fortezza appollaiata sulle montagne del sud, costruita dai nani di Thorbadin e dagli elfi di Qualinesti durante il regno di Kith-Kanan, in segno di amicizia fra i due popoli».
«Allora i draghi vengono da Qualinesti!» dici. «Non mi sono mai fidato degli elfi».

«Non dire sciocchezze, ranger!» ti rimprovera Willow con veemenza. «Non riesco neanche a immaginare che il mite popolo degli elfi c'entri in qualche modo con quei diabolici dragoni rossi!»
«Forse scioglieremo qualcuno di questi misteri, una volta arrivati a Pax Tharkas» borbotti. Ti eri dimenticato della tendenza dei kender agli insulti e al sarcasmo.
«Allora lo sapremo presto!» continua la ragazza. «Ecco le torri della fortezza!». Vai al **124**.

138

La fortezza è tranquilla, soltanto alcune guardie pattugliano i camminamenti sui tetti. Con rabbia ti rendi conto che Verminaard deve sentirsi molto al sicuro; ma forse, se riuscirai a scappare, tutto questo cambierà! Velocemente fai cadere a terra l'hobgoblin e gli sfili il cinturone dal ventre flaccido, mentre quello comincia a riprendere coscienza. Devi agire con rapidità: ti allacci Fireborn alla vita e corri verso le colline a sud, mentre senti alle tue spalle l'hobgoblin rimettersi in piedi barcollando.
Getta un dado per vedere se la fuga ti è riuscita. Aggiungi il punteggio di Potenza al risultato; se il totale è uguale o superiore a 7, vai al **72**. Se è inferiore, vai al **170**.

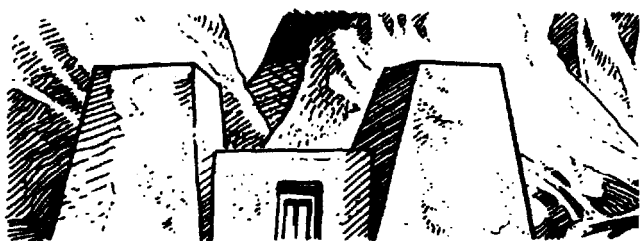
139

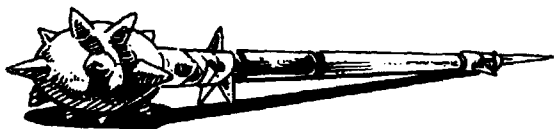
La testa corazzata dell'enorme carnivoro si avvicina, agitandoti in faccia i suoi otto tentacoli e spruzzando le sue secrezioni paralizzanti. Fireborn ferisce uno dei tentacoli che si stanno dimenando. Ti scansi, mentre un fiotto di fluido velenoso schizza lungo il corridoio. Meni un colpo violento al cranio del mostro, procurandogli uno squarcio sopra l'occhio sinistro. Ti meravigli che un tale colpo riesca solo a tra-

mortirlo: i suoi tentacoli si abbassano appena, mentre la testa reclina per un istante sullo stipite della porta.
«Chiudete la cripta!» gridi: hai capito che la posizione assunta dal calamantide lo rende invulnerabile.
Prima che si riprenda completamente, Kegan e Willow richiudono la porta, premendola contro la testa della bestia. Ti unisci ai loro sforzi e assieme riuscite a richiuderla completamente contro il corpo massiccio dell'animale.
Anja vi ordina: «Spostatevi!»
L'aria decisa della maga vi obbliga a eseguire l'ordine: Anja si avvicina alla cripta e appoggia la mano sulla superficie ruvida del lastrone. Poi sussurra la stessa frase pronunciata poco fa sulla soglia del corpo di guardia. Esattamente come l'altra volta, una sottile striscia dorata corre lungo la porta della cripta, bruciando per un istante, per poi dissolversi nel nulla.
«La cripta è di nuovo sigillata», dice velocemente la maga. «Ma non so per quanto potrà tenere a bada una creatura di quel tipo».
«Non ti preoccupare di quella!» grida Willow. «Guarda, piuttosto!» Intorno a te gli altri lastroni hanno cominciato ad aprirsi, come se la nuova magia di Anja avesse risvegliato gli zombi. Vai al **16**.

140

Dal tuo nascondiglio, sulla riva del fiume, intravedi la figura robusta di Kegan, alto una testa più degli altri ragazzi della sua età. Sta aiutando le donne a raccogliere legna per il fuoco.
Poi vedi che uno dei goblin gli consegna un secchio e lo spedisce da solo al fiume. La situazione ti suggerisce una mezza idea su come distrarre gli hobgoblin, per liberare gli ostaggi, però potresti mettere tuo fra-

tello in serio pericolo. E poi, forse potresti attuare il tuo piano senza il suo aiuto.
Se decidi di non mettere a repentaglio la vita di tuo fratello e agire da solo, vai al **169**. D'altra parte, tuo fratello è già in pericolo e questa potrebbe essere la tua unica occasione per liberarlo assieme agli altri. Se decidi che valga la pena rischiare, vai al **167**.

141

«È troppo tardi per nascondersi» bisbigli alla kender. «Ci hanno già visto. Dovremo piuttosto tentare di ingannarli!»
I due corpulenti hobgoblin vi stanno osservando attentamente, dal loro posto di guardia. Fai cenno a Willow e Kegan di seguirti e cominci a camminare lungo l'interminabile corridoio. Arrivato davanti a loro, dici in tono riservato: «Ho un messaggio per il Signore dei Draghi da parte di Fewmaster Toede!»
«Lord Verminaard è nella Sala del Trono e non vuole essere disturbato, uomo!» borbotta uno dei due. Tengono le picche incrociate in modo da sbarrare l'accesso agli appartamenti del loro Signore.
«Da dove vieni? E che ci fa qui quel bambino?» ti chiede l'altro mostro.
Temi che le guardie comincino a sospettare. Se vuoi continuare a imbrogliarle, vai al **36**. Ma se decidi che non vale la pena e preferisci combattere vai al **62**.

142

Appena entrati siete sopraffatti dalla magnificenza di ciò che vedete. Vi trovate in un ampio atrio largo circa una trentina di metri. Su entrambi i lati file di colonne di granito si perdono nell'oscurità del soffitto altissimo, mentre la zona centrale della sala è completamente vuota. Stretti attorno all'aura magica di Anja esplorate la smisurata sala, che per miracolo, per magia oppure per effetto di entrambe è rimasta intatta da prima del cataclisma.
Sul fondo, la sala si restringe in un corridoio delimitato da un'altra doppia fila di colonne, che conduce ad una porta a due battenti di bronzo massiccio. Di lato, dietro alle colonne, vedi aprirsi un'altra porta identica a quella che avete appena attraversato.
«Potremo dare un'occhiata a questa porta, finché siamo su questo lato della sala!» dice Willow. «Orienta la tua luce qui, Anja».
L'impavida kender ha già aperto la porta, quando la raggiungete. Ai vostri occhi appare un breve corridoio terminante con un altro pannello di bronzo. Entrambe le porte recano lo stemma gentilizio di Kith-Kanan.
«Credo che siamo entrati nelle tombe dal retro» bisbiglia Willow. «Ne ho già viste altre costruite allo stesso modo, con molte porte nello stesso corridoio. Siamo arrivati al sepolcro di Kith-Kanan!»
L'indiscreta kender s'incammina lungo il piccolo corridoio, ma viene fermata dall'avvertimento frettoloso della maga.

«Se è davvero la tomba di Kith-Kanan, avrà senz'altro delle trappole per tener lontani i profanatori di tombe».
«Non è la prima volta che entro in tombe sigillate», replica la kender, scuotendo la testa. «Se ci sono delle trappole, qui nello Sla-Mori, scommetto che sono dall'altra parte. Noi le abbiamo evitate entrando dal retro. Che ne pensi, Bern?»
Se credi sia meglio dar retta ad Anja ed evitare il corridoio, vai al **98**. Ma se pensi che non sia pericoloso accostarsi alla seconda porta di bronzo, vai al **39**.

143

La boccetta col liquido rosso scuro ha qualcosa di sinistro, forse perché il contenuto assomiglia al sangue. In preda alla disperazione stappi una delle altre fiale e ne ingurgiti la sostanza lattiginosa, che sa di acqua acidula. Rimani in attesa di un qualche effetto mentre guardi i draconiani accalcarsi nella stanza, ma non senti nulla. Allora strappi coi denti il tappo di un'altra bottiglietta con lo stesso liquido e ne trangugi il contenuto.
Hai appena preso una doppia dose di una pozione balsamica. Getta un dado 4 volte (o due dadi due volte) per vederne l'effetto. Aggiungi il risultato alla tua Energia Vitale e vai al **60**. Ricordati che il totale ottenuto non può comunque superare il tuo punteggio iniziale.

144

«Hai ragione, Cleva» dici con riluttanza. «Non posso aiutare Kegan se mi catturano, ma cosa devo fare, allora? Mi sento così impotente! Ci sarà un modo per combattere i mostri?»

«Quando è iniziata l'offensiva dei draghi, alcune delle guardie Seeker sono riuscite a scappare» ti risponde Cleva a bassa voce. «Ho sentito che si sono uniti a un gruppo di guerrieri e vivono vicino agli elfi di Qualinesti. Sono capeggiati da . . . come si chiama?» borbotta tra sé. «Eben, ecco, Eben Shatterstone».
«Grazie dell'aiuto, Cleva» le dici. «Cosa farai ora?»
«Non preoccuparti, Bern» risponde la vecchia. «Me la caverò. Devi andare, adesso!»
Guardi per l'ultima volta la tua casa bruciata e poi, con le lacrime agli occhi, corri nella foresta e cominci la lunga marcia alla ricerca di Eben Shatterstone.

145

I draconiani entrano contemporaneamente nella camera da letto di Verminaard, pronti all'attacco. Ne conti sette: sono troppi per combatterli tutti, specialmente in uno spazio così ristretto. Getti la pergamena sul tavolo e raggiungi il cofanetto con le boccette di vetro. Le pozioni magiche sono rare a Solace, ma hai sentito parlare degli effetti portentosi, talvolta anche micidiali, che gli antichi maghi ottenevano con le loro potenti distillazioni. Decidi che la situazione è abbastanza disperata da rischiare di bere una pozione sconosciuta, ma esiti quale scegliere.
Se decidi di bere quella lattiginosa, vai al **143**. Se invece vuoi provare quella rosso scuro, vai al **183**.

146

Trovato un boschetto dove nascondere la cavalla, ti distendi esausto sulla sabbia vicino al fiume e ti addormenti di colpo. Sei risvegliato all'alba da grida e rumori di zoccoli. Dal sottobosco osservi la scena. Nell'accampamento gli hobgoblin risvegliano a suon di urla e calci i goblin, mentre questi ultimi, indispettiti, li supplicano di lasciarli in pace. Noti co-

munque che nessun goblin osa alzare le mani sui draconiani.
Poco dopo il convoglio si muove di nuovo verso sud, passando davanti al tuo nascondiglio fra gli alberi. Monti a cavallo e cominci a seguirlo. Più tardi, quando il sole comincia a sparire dietro gli alberi a ovest, vedi in lontananza le vette delle montagne meridionali incappucciate di neve. Il convoglio marcia sempre più lentamente, facendosi strada fra gole spettrali e canyon. Fra poco sarà troppo buio per viaggiare su queste alture, a causa degli strapiombi su entrambi i lati della strada, perciò i goblin saranno costretti ad accamparsi di nuovo. Ti sembra una buona occasione per tentare di liberare i tuoi compagni. Vai all'**11**.

147

«Ferma! È inutile!» urli. «Non ce la faccio, mi arrendo!» Fai cadere Fireborn per terra.
«Saggia decisione» sibila il Signore dei Draghi, mentre ti sembra che la maschera sulla sua visiera si contorca in un ghigno. «Guardie! Portate via questo buffone!»
Ti giri appena in tempo per vedere che uno dei draconiani dietro di te sta per colpirti alla testa con l'asta della lancia. Poi tutto si fa buio.
Getta un dado per calcolare il danno subito, togli il risultato al punteggio di Energia Vitale, e vai al **17**.

148

Quando riprendi conoscenza, sei percorso da fremiti di freddo intenso e ti rendi conto di essere sepolto in un cumulo di neve. Più tardi, dopo esserti liberato, ti sovviene che la notte sta durando da un'eternità; infatti era buio pesto quando sei emerso dalla neve, e lo è tuttora.

Ma è successo tre giorni fa, e da allora non hai ancora visto la luce del sole! Hai un enorme taglio sulla nuca e ti rendi conto di essere diventato cieco! Prevedi che la fame ti porterà nel folto della foresta, in cerca di erba, bacche ed insetti che ti permetteranno di sopravvivere finché non incontrerai qualcuno. Ma adesso, sentendo gli ululati dei lupi in questa regione inospitale, ti andrebbe bene di incontrare anche una pattuglia di goblin!

149

Sei quasi al centro della stanza e ti muovi con circospezione, seguendo la kender. D'improvviso inciampi e cadi in ginocchio mentre la spada rotola con fragore sul pavimento.
La porta della stanza dei bambini si apre di colpo, e la luce inonda il muso del drago. Quando i piccoli ti vedono, cominciano a urlare: «Ehi, Kegan, c'è tuo fratello!»
Questi si precipita verso la porta e ti scruta da dietro la mole del drago, mentre ti rialzi in piedi vacillando. Vai al **105**.

150

Lo spirito maligno ti attacca immediatamente, cercando di succhiarti l'Energia Vitale prima che tu possa ferirlo con la lama incantata di Anja. Folate di

aria ghiacciata ti intorpidiscono braccia e piedi, e i muscoli diventano pesanti come piombo impedendoti ogni movimento.
«Non posso combattere!» urli con labbra tremanti. «Scappate nella galleria!» La maga aspetta che Kegan e Willow raggiungano l'entrata del tunnel, poi si gira e pronuncia una parola magica. All'istante scaturiscono dalla punta delle sue dita dei proiettili micidiali, e cogli l'occasione per metterti in salvo. La creatura sembra confusa e balza all'indietro nei remoti anfratti dei sotterranei.
Tutti correte verso il bivio, imboccando poi il corridoio di sinistra che termina dopo pochi metri con la porta di pietra che conduce alla sala degli zombi.
«Attenti!» bisbiglia Willow, che sta già curiosando nel corridoio delle cripte. «Non immischiamoci di nuovo con quelle creature! Andiamo nell'altra direzione, prima che lo spettro decida di inseguirci». Vai al **59**.

151

Al primo disperato assalto riesci a squarciare il fianco del grifone, proprio nel punto dove penne e pelliccia si fondono. Il mostro si contorce dal dolore e senti che molla la presa all'improvviso. Temendo di cadere, ti aggrappi saldamente al suo petto pennuto, ma è troppo tardi! Mentre precipiti nel vuoto, ti sembra di vedere le colline boscose correrti incontro e ti prepari al peggio.
Ma proprio quando credi di essere sul punto di schiantarti al suolo, il tuo corpo viene lanciato in alto, mentre braccia e gambe percuotono l'aria come una frusta. Il grifone ti ha ripreso nuovamente tra le sue sgrinfie! La sua ferita era solo un graffio, ma sufficientemente doloroso da farlo rallentare. Sai che devi tentare di colpirlo prima di atterrare. In preda

alla disperazione, affondi la spada nella zampa anteriore del grifone. Il colpo è andato a segno, e l'animale ti molla di nuovo.
Questa volta cadi su un cumulo di neve e cominci a scivolare lungo il ripido pendio montano, come se tu fossi una slitta in corsa. Non vedi la roccia, finché non ne senti l'urto sulla schiena e d'improvviso cala l'oscurità. Vai al **148**.

152

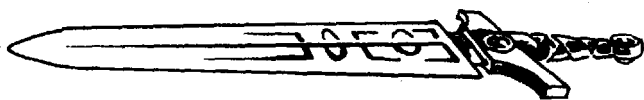
Hai bisogno di un'arma qualsiasi per impaurire questi mostriciattoli: afferri la prima cosa che ti capita, una pentola piena di stufato. Brandendola, urli minaccioso: «Fermi! Quella spada è mia!»
I nani smettono di frugare il corpo inerme del mostro e ti guardano a bocca aperta. I loro occhi s'illuminano.
«Gioco dello stufato!» dice uno di loro eccitato, e prima ancora che tu ti renda conto di cosa sta accadendo, tutti i nani si procurano cucchiai e scodelle. Ben presto l'aria è satura degli schizzi di quella mistura nauseabonda; cerchi invano di fermarli. Strilli e grida rimbombano nella stanza e sai che le guardie saranno lì a momenti. Uno schizzo ti raggiunge al viso e ti senti colare lo stufato dalle orecchie. Pareti e pavimento sono imbrattati di cibo. Inutilmente cerchi di raggiungere il mostro per riavere la tua spada, ma questa volta sei accecato da un altro schizzo di cibo. Adesso senti che stanno arrivando le guardie, mentre i nani cominciano ad urlare tutti assieme.
«Ha cominciato lui, è colpa sua!»
Togliendoti la poltiglia dagli occhi, vedi che ti stanno additando. Le guardie entrano nella stanza ringhiando, e scoprono il loro capitano a terra. «Allora, cercavi di scappare eh?» sibila uno di loro. «Ne abbiamo abbastanza di te, ranger. E visto che sei già ben condito di sugo, puoi andare in pasto al drago».

Non capisci cosa intendono, ma la cosa non promette nulla di buono. E mentre le guardie ti trascinano fuori della cucina, senti uno dei nani sospirare: «Peccato! Era un tipo divertente!»

153

Galoppi per ore diretto a sud, finché il terreno non diventa troppo accidentato. Rallenti e ti inoltri tra le montagne, senza fermarti, poi ti accorgi che la cavalla comincia a cedere per la fatica. Allora ti fermi, smonti da cavallo e guidi lentamente l'animale verso un rumore d'acqua.

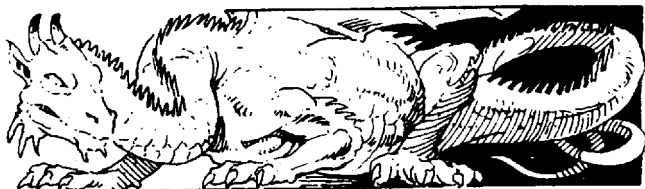
Ti trovi davanti ad una cascatella montana che scende dai picchi innevati, ti sembra un posto sicuro per riposarsi e l'acqua è più dolce del vino. Ti siedi appoggiato ad un masso tondeggiante, la spada di traverso sulle ginocchia, e stai ad osservare la cavalla assetata abbeverarsi d'acqua fresca. Ti addormenti senza nemmeno accorgerti.

Getta un dado per recuperare le forze, aggiungi il risultato al tuo punteggio di Energia Vitale e vai al **42**.

154

La vostra attenzione è rivolta alla kender la quale, rannicchiata tra due bare, sta scrutando un'oscura galleria alta meno di un metro.

«Bisognerà pigiarsi come sardine, ma possiamo farcela» dice Willow. «Andrò avanti io, seguita da Anja che mi farà luce». Senza nemmeno aspettare risposta, Willow striscia nel buco. Anja ti lancia un'occhiata, alza le spalle e si inginocchia, pronta a seguire la kender. Spingi avanti Kegan, poi ti inserisci a forza per ultimo nello stretto passaggio.

Dopo circa una decina di metri, la galleria si apre in un corridoio largo circa tre metri e abbastanza alto da poter stare in piedi. Vi trovate di fronte ad un bivio.
«Allora» borbotta Willow in testa al gruppo. «Da che parte andiamo?»
Superando gli altri la raggiungi alla confluenza delle due strade, scavate nel granito dei sotterranei di Pax Tharkas.
«Aguzza la vista, ranger e portaci fuori di qui» ti esorta Willow con voce velata dalla preoccupazione.
Ignorandola cerchi nei due corridoi qualche traccia che ti indichi la strada migliore. Nel corridoio di sinistra ci sono delle impronte di piccoli roditori, mentre in quello di destra la polvere non sembra recare alcuna traccia.
Se decidi di imboccare quello di sinistra, vai al **182**.
Se scegli di avventurarti in quello di destra, dove non ci sono tracce, vai al **112**.

155

«Scappate!» urli, gettando a terra l'hobgoblin con un colpo di piatto. «I DRACONIANI!»
Prima che il draconiano possa sguainare la spada o adunare un drappello di mostri alati, tutti e tre vi precipitate giù dalle scale nella cantina. All'angolo del corridoio Willow si ferma e scaglia ancora due proiettili mortali nella calca dei draconiani che esco-

no a frotte dal corpo di guardia situato dall'altra parte della Sala del Trono di Verminaard. Balzano verso di voi, lasciandovi appena il tempo sufficiente per raggiungere la rampa di scale. Vai al **131**.

156

I due cani da combattimento ti balzano contemporaneamente alla gola, ringhiando. Fireborn traccia un ampio arco nell'aria e si abbatte sul fianco del primo animale, lacerandogli la protezione di cuoio borchiato. Il cadavere, cadendo, fa rotolare l'altro cane. Prima che tu possa colpirlo, quest'ultimo comincia a gemere violentemente.
Il grido di allarme farà sopraggiungere il suo padrone prima che tu riesca ad ucciderlo, e per aiutare i prigionieri devi assolutamente rimanere libero. Dai un'ultima occhiata ai guerrieri imprigionati, poi ti giri e balzi nell'oscurità dietro al convoglio; ma una minacciosa figura alata ti si para davanti. Vai al **96**.

157

«Avanti, vieni fuori, grande guerriero!» Il capitano aspetta che tu scenda, poi ti spinge verso il carro dove sono reclusi gli altri uomini di Solace. Mentre sali vedi che stanno conducendo Willow e Kegan nella cittadella, assieme alle donne ed ai bambini.
Gli uomini del tuo villaggio ti salutano e ti ringraziano per aver cercato di aiutarli, anche se inutilmente.
«Comunque troveremo il modo di scappare da questo posto e da chi lo comanda!» prometti a bassa voce. «Non abbiamo potuto salvare Solace, ma possiamo vendicare la sua distruzione. Non dimenticate i tronconi di alberi anneriti di fumo e le grida strazianti dei nostri bambini. Giurate vendetta contro le forze del male che ci hanno assalito a tradimento!»

«Non possiamo combattere i mostri, finché le nostre donne e i nostri figli non saranno al sicuro» dice uno. «Sono creature bestiali, se solo osassimo alzare un dito truciderebbero le nostre famiglie in un batter d'occhio!»

Il convoglio passa davanti all'imboccatura di una caverna, che si apre sul fianco della montagna a lato della stretta piana retrostante la cittadella. Un terribile puzzo di zolfo invade l'intera vallata, e sembra provenire dall'enorme caverna che brulica di attività: dei nani fanno rotolare grossi massi di pietra da un'alta sporgenza verso l'imboccatura della miniera. Su una prominenza ancora più in lato vedi degli uomini nudi fino alla cintola spingere dei carrelli pieni di pietre, verso una piattaforma. Qui i nani scaricano le pietre ai loro compagni di sotto.

Il convoglio prosegue e si ferma un secondo presso una grotta ancora più grande, mentre un hobgoblin tarchiato e accompagnato da due sudici nanerottoli saluta il conducente del carro dei prigionieri. «Ancora mano d'opera, eh?» La miniera si esaurirà se faremo lavorare tutti i superstiti di Ansalon!»
La squadra di hobgoblin si mette a ridere, poi si avvicina alla porta del carro e vi fa uscire. Il corpulento hobgoblin aspetta che i due servi aghar vi abbiano perquisito, togliendovi anelli, bracciali, armature, coltelli e perfino una piccola accetta che uno dei guerrieri aveva nascosto sotto il braccio. Quando gettano tutta la roba confiscata davanti al loro capo, questi vi mostra il pugno: «Siete qui per un'unica ragione, soltanto una: servire Lord Verminaard, il Signore dei Draghi di Ansalon! Davanti a voi vedete le leggendarie miniere di ferro di Pax Tharkas. Con questo acciaio forgeremo strumenti di guerra per gli eserciti del nostro Signore. Servirete la nostra causa, estraendo il metallo che sarà fuso dai nani. Se qual-

cuno si rifiuterà di fare il suo dovere, faremo in modo che alla sua famiglia sia riservato un trattamento speciale!»
Un fremito di rabbia ti percorre tutto il corpo, al ghigno malefico del mostro. Devi trovare il modo di saperne di più su questo misterioso Verminaard. Quell'attributo, "Signore dei Draghi", potrebbe indicare il suo coinvolgimento nella distruzione di Solace. Mentre il conducente si allontana alla guida del carro osservi gli aguzzini e pensi già alla fuga.
I due nani non sono armati e sai che potresti sopraffarli con un semplice urlo di battaglia, o poco più. Ma l'hobgoblin ha l'aspetto di un attempato, ma esperto guerriero. La pelle irsuta è più grigia che nera e i suoi occhi sono appesantiti dall'età.
Sebbene la corazza a piastre sia arrugginita e annerita, lo spadone al suo fianco è luccicante e ben affilato: sai che non puoi affrontarlo disarmato, ma potresti invece sfuggirgli correndo via.
Se hai 29 punti di Energia Vitale o più, hai abbastanza forza per scappare. Vai al **34**. Se hai un punteggio inferiore, devi restare e riacquistare vigore mentre cerchi di saperne di più su Pax Tharkas. Vai al **78**.

158

«Nella cripta, presto!» urli scavalcando il mostro ucciso, mentre gli zombi emergono dalle loro tombe lungo tutto il corridoio. Anja ti è alle spalle e con l'aura argentata illumina la piccola sala mortuaria di una luce spettrale. Willow aiuta tuo fratello a scavalcare la carcassa e lo segue nella tomba.
Appena siete tutti dentro, afferri due delle zampe irrigidite del mostro e lo trascini nella cripta. Con disgusto Kegan prende un'altra delle zampe sudicie del mostro e cerca di aiutarti. Anja e Willow rimettono

il lastrone al suo posto, poco prima che gli zombi vi raggiungano.
Stai accanto all'entrata con Fireborn sguainata, pronto a colpire il primo spettro che osi varcare la soglia. Sei molto teso, perché ti aspetti da un momento all'altro che la porta si apra bruscamente, ma non succede nulla.
«Penso che se ne siano andati!» dice Kegan, infrangendo il silenzio della tomba.
«Non credo che entreranno in una cripta chiusa» mormora Anja. «Sono stati messi qui a protezione del corridoio esterno; non hanno una volontà propria, e perciò non ci seguiranno».
«Sono più preoccupato per i calamantidi» ammetti. «Se uno di loro ha vissuto a lungo in questi luoghi, può aver deposto le uova nei cadaveri degli zombi. Perciò è meglio trovare una via di uscita prima che una frotta di questi bestioni ci investa».
«È possibile!» aggiunge Willow. «E credo di aver scoperto come sono entrati nelle tombe». Vai al **154**.

159

L'estremità luccicante dell'ascia di Verminaard ti colpisce alla spalla, proprio mentre il Signore dei Draghi pronuncia una strana parola: «Mezzanotte!» Anche se il colpo è di striscio, è talmente forte che ti atterra. Sei stato sfiorato da un oggetto più pesante del piombo.
Lentamente la luce nella Sala del Trono si affievolisce, e cala la più completa oscurità! A causa del violento colpo inferto da Verminaard il braccio ti penzola dalla spalla fracassata. Procedi a tentoni sul tappeto, cercando la tua lama, pur sapendo che in quel buio pesto sarà difficile mandare a segno i colpi.
«Ho io la tua spada, uomo di Solace!»

Nell'udire la voce sinistra di Verminaard un brivido ti corre lungo la schiena. Sembra che riesca a vedere nell'oscurità, come gli elfi e i nani. Ti sforzi di rimetterti in piedi, minacciando il malvagio con il tuo braccio sano.
«Via, ranger! Non costringermi a usare di nuovo Nightbringer! L'arma diabolica ti ha già accecato, vuoi forse morire?»
Ti tasti gli occhi con la mano sinistra. Con orrore scopri che sono aperti. Annaspando cerchi il lungo tavolo dove poco prima era posato un candelabro acceso: senti il calore delle candele sul tuo volto, ma non riesci a intravedere la minima luce. Verminaard ha detto il vero. Sei cieco, hai un braccio fracassato e non hai più speranza!

160

Hai troppa paura di assalire quella creatura leggendaria, perciò ti volti e scappi nelle lande desolate, sforzandoti di non ascoltare le grida laceranti della cavalla che hai appena abbandonato.
Alla fine ti lasci cadere a terra in preda alla disperazione. La tua patria è stata invasa da creature malvagie e sconosciute, tuo fratello è ormai schiavo nelle miniere di Pax Tharkas e tu sei solo e abbandonato!
«Aiutatemi!» implori, pur sapendo che le tue suppliche saranno vane! Da lungo tempo ormai gli dei hanno abbandonato gli uomini al loro destino; così almeno racconta Hederick, Supremo Teocrate di Solace.
Ma improvvisamente ti senti pervaso da una profonda sensazione di quiete. «Aiutatemi!» rinnovi la tua supplica. «Vi prego, aiutatemi a sconfiggere le forze del male!»
Di colpo ti appare davanti agli occhi un maestoso cervo bianco. È l'animale più bello che tu abbia mai

visto! Mentre lo guardi, scuote le corna scintillanti e si allontana con un balzo. Poi si ferma e si gira a guardarti.
Incredulo, comprendi che ti sta aspettando. Barcollando ti rimetti in piedi e lo segui. Non sai dove ti condurrà, ma senti che puoi fidarti . . ..

161

Vedi una stanza senza finestre, più grande della salagiochi, e percepisci improvvisamente che non è vuota. In un raggio di luce che filtra da una porta aperta scorgi un imponente ammasso che si alza e si abbassa con un sibilo regolare. Quando i tuoi occhi si abituano all'oscurità, ti rendi conto di cosa stai osservando: è l'enorme fianco di un dragone rosso.
«È Flamestrike!» ti bisbiglia Willow all'orecchio. «È un animale molto vecchio, coperto di ferite e cicatrici e quasi cieco. Ed è anche un po' matto! I suoi piccoli furono uccisi molti anni fa ed ora è convinta che

i bambini degli schiavi siano figli suoi. Il Signore dei Draghi le ha dato ad intendere che volevano di nuovo rapire la sua covata, tanto da indurla a fare la guardia. Così fa entrare solo Maritta e le donne, affinché si prendano cura dei piccoli».
Non ti piace l'idea di dover combattere questo animale, per quanto vecchio e pazzo possa essere; del resto è l'unico modo per liberare tuo fratello! Forse però potresti intrufolarti nella stanza senza svegliarlo: quindi cominci a farti strada lentamente nella penombra verso la porta socchiusa.
Getta un dado per sapere se hai oltrepassato incolume il drago. Aggiungi il risultato al punteggio di Osservazione. Se ottieni 6 o più punti, vai al **168**. Se ne hai di meno, vai al **149**.

162

«Da dove è saltata fuori quella bestia?» domanda Kegan alla kender. «Ci stava aspettando?»
«I calamantidi sono abbastanza stupidi, Kegan» risponde Willow. «Credo semplicemente che siano penetrati nelle cripte per nutrirsi delle carcasse degli zombi».
«Forse, però non possono aver forzato i lastroni di pietra, perché tutte le cripte degli zombi sono protette da un suggello magico» continua Anja.
«Quindi c'è un'altra uscita; la galleria del mostro potrebbe ricondurci in superficie!» mormori.
«Ma potremmo anche ritrovarci in un nido brulicante di questi orribili esseri» dice Kegan, con aria preoccupata.
«Beh, cosa aspettiamo» chiede Willow impaziente. «Cerchiamo di scoprire come ha fatto questa bestiaccia a entrare nello Sla-Mori». Vai al **24**.

163

Colpisci ripetutamente il Signore dei Draghi con Fireborn, ma sei sorpreso di vedere che ogni sua ferita si rimargina immediatamente! Di colpo il demoniaco sacerdote indietreggia e ti addita.
«Prendilo, Ember!» ordina al gigantesco dragone rosso.
Le narici dell'abominevole mostro emettono un sottile filo di fumo, mentre alza la testa e frappone l'enorme mole fra te e Verminaard. Lanci un'occhiata a Willow e Kegan che sembrano paralizzati dalla paura e ti fissano con occhi sbarrati. Il Signore dei Draghi, o forse il suo malefico scagnozzo, ha gettato un incantesimo sui tuoi compagni. Ora solo tu ostacoli gli ambiziosi progetti di dominio di Verminaard. Prima di affrontare il drago, devi gettare due dadi per sapere se riesci a resistere ai soffi micidiali dell'animale. Se totalizzi 7 punti o meno, vai al **190**. Se invece ottieni un punteggio uguale o superiore a 8, devi combattere il drago. Getta allora due dadi e aggiungi il risultato alla tua Combattività. Se raggiungi 12 o più punti, vai al **9**. Se invece ne hai di meno, togli 10 punti alla tua Energia Vitale e vai al **190**. Se quando pensi che la sconfitta sia imminente, puoi arrenderti: vai al **147**. Se però hai ancora a disposizione qualche punto di Esperienza, puoi usarlo adesso.

164

Gli occhi del grifone si cristallizzano e cominciano a roteare. Ti ha mollato di nuovo il braccio, e il volo si fa incerto. Senti che la presa alla vita si sta allentando e sei costretto ad aggrapparti a quel misto di pelo e penne sul suo petto per evitare di cadere nel vuoto. La creatura riesce comunque a mantenersi in volo per un tempo che ti sembra un'eternità. Si innalza sopra le cime innevate e superandole si dirige

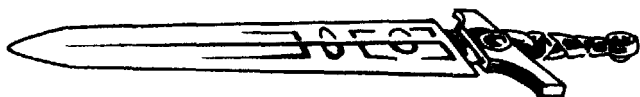
sull'altro versante della montagna, dove i ghiacciai cedono il posto alle foreste.
Alla fine le ali perdono vigore e la testa penzola sul petto. Ti aggrappi alle sue penne, mentre precipitate sul pendio roccioso sottostante. Fortunatamente per te la pesante creatura si schianta di schiena sul lato boscoso di una collina, attutendo il colpo. Rimbalzi in alto e atterri nuovamente sul ventre molle del grifone, poi scivoli a terra e ti arresti su un letto di aghi di pino profumati, incredulo di essere ancora vivo.
Quando ti rendi conto di essere in grado di alzarti e guardarti intorno, noti che il paesaggio non ti è affatto familiare. Persino le rocce sono diverse da quelle viste sinora. Il grifone deve essere volato lontano e sei a molti chilometri di distanza dal convoglio di schiavi. Nemmeno le tue doti di esploratore possono esserti di aiuto, perché durante il volo hai perso l'orientamento.
Forse un giorno riuscirai a ripercorrere il lungo viaggio del grifone e troverai la misteriosa Pax Tharkas, dove hanno portato tuo fratello ed i superstiti alla catastrofe di Solace. Ma per ora sarà già abbastanza se riuscirai a sopravvivere in questa landa sconosciuta!

165

«Pensi che lì dentro ci siano altri draconiani?» sussurri a Willow.

«Tre notti fa, quando siamo passati di qui, c'erano diverse pattuglie e un gruppo di hobgoblin» replica la ragazza. «Credo che questa sia la principale torre di guardia per tutta la cittadella».

«Allora sarebbe una follia attaccarli qui! Anche se riuscissimo a coglierli di sorpresa, gli altri ci sentirebbero e presto saremmo in trappola. Forse abbiamo più possibilità di scappare dall'altra torre!»

La kender annuisce, senza sbilanciarsi: sembra essere disposta ad accettare qualsiasi tua decisione, purché implichi una nuova avventura! «Andiamo, allora!» dice. Vai al **43**.

166

Colpisci ripetutamente con la spada magica di Anja, cercando di uccidere lo spettro. La forma indistinta della strana creatura turbina vorticosamente attorno al tuo corpo che si dibatte, e ti avvolge in una densa nube di vapori gelidi.

«Torna indietro, Bern!» urla Anja. «Non farti toccare!»

Cerchi di scansare l'assalto del mostro, ma è troppo tardi! Tutta la forza ti è stata succhiata rapidamente e hai le braccia che penzolano come stracci. L'ombra sinistra del mostro ti circonda, vanificando il bagliore dell'aura di Anja. Alla fine cadi a terra, piegando le gambe congelate sotto il corpo indebolito ed esausto, mentre l'oscurità della tua mente si mescola a quella dello spettro.

167

Osservi Kegan dirigersi lentamente verso il ruscello con il secchio in mano. I goblin si riposano dopo il pasto, tracannando vino. Scoppiano a ridere alle oscenità che si raccontano, strizzando l'occhio ogni qualvolta una giovane fanciulla di Solace passa davanti al fuoco del bivacco. Acquattato fra l'erba fradicia, attendi che tuo fratello immerga la secchia nell'acqua poco profonda.
Gli strisci accanto, furtivo come un serpente. Rapido gli metti la mano sulla bocca, immobilizzandolo da dietro. Il ragazzo, confuso, cerca di urlare e divincolarsi, ma lo tieni saldamente soffocando le sue grida.
«Sono io, Bern!» gli sussurri in fretta. «Non far rumore». Quando gli liberi la bocca, tuo fratello ha un'espressione mista di gioia e rabbia. «Non assalire *me*! Combatti loro piuttosto!» borbotta. «Dove sei stato? Credevo ti avessero ucciso a Solace!»
«Shhhh! Si chiederanno perché non ritorni con l'acqua! Potrai lamentarti quanto vorrai, quando avremo liberato gli altri. Ora devi distogliere l'attenzione di quegli sciocchi ubriaconi, mentre cerco di raggiungere il convoglio e di nascondermi fra i carri».
«Cosa devo fare?» ti chiede Kegan, che ormai è in preda all'eccitazione in previsione di una nuova avventura! Vai al **31**.

168

Sei riuscito a raggiungere la porta socchiusa senza svegliare la belva, ma mentre spingi con delicatezza il battente, la luce si espande nella stanza della bambinaia e illumina il muso della belva.
Proprio mentre Flamestrike dà segno di svegliarsi, senti una voce stridula urlare nella stanza: «È Bern! Guarda, Kegan, è tuo fratello!»
«Shhh!» sussurri immediatamente.

«Credo sia troppo tardi!» dice Willow con voce roca. «Flamestrike si è già svegliata!»
Kegan si pone in salvo fra te e la kender, fissando il drago ancora intontito. Vai al **105**.

169

Ti nascondi fra le alte erbe presso il fiume, finché tuo fratello riempie la secchia d'acqua e ritorna dal goblin. Con un sorriso lo osservi, mentre "incidentalmente" rovescia dell'acqua sui piedi del mostro. La creatura bestemmia ad alta voce e stende tuo fratello a terra con un'unghiata.
Stringi i pugni per la rabbia, ma non puoi far altro che attendere! I goblin siedono attorno al fuoco, passandosi l'otre di vino. Poco dopo sono completamente ubriachi e ringhiano divertiti, facendo dei commenti osceni su ogni donna che passa.
Capisci che è la tua occasione! Sgusci fuori dell'erba e ti dirigi verso uno dei vagoni in testa, dove sono imprigionati alcuni uomini di Solace.
«Bern!» dice uno di loro, riconoscendoti.
«Silenzio» sussurri, sfoderando il pugnale per cercare di forzare la serratura.
«Bern! Attenzione alle spall . . .»
L'avvertimento arriva troppo tardi. Non senti altro che un'esplosione di dolore alla testa.
Getta un dado per calcolare il danno subito, togli il risultato dalla tua Energia Vitale, poi vai al **114**.

170

«Fermati, schiavo!»
Dietro di te senti l'hobgoblin urlare aiuto. Corri disperatamente, e hai quasi raggiunto il pendio dirupato quando dalla bocca della miniera emergono una dozzina di goblin armati di tutto punto.

Ti fermi e dai una rapida occhiata indietro. Il vecchio hobgoblin ti ha quasi raggiunto, essendo molto più veloce di quello che pensavi! Non puoi far altro che arrenderti e sopportare la punizione che ti infliggeranno per aver tentato la fuga.
I goblin ti circondano con spade e lance puntate contro di te. Il comandante hobgoblin si fa largo fra la truppa, strappa di mano una lancia ad uno dei suoi e la alza sopra la tua testa. Ti scansi istintivamente, temendo di sentire la punta metallica affondare nel tuo petto, ma al contrario, l'hobgoblin ti colpisce violentemente alla testa. Vai al **189**.

171

Sei impotente nella morsa del grifone, che ti tira a sé mentre cerchi disperatamente di divincolarti. Le sue enormi ali smuovono la gelida aria montana intorno a te, e senti che la belva ti solleva con naturalezza, come una madre solleva il suo neonato. Un istante dopo il grifone vola alto nel cielo, nelle prime luci dell'alba. Sotto di te scorgi la minuscola figura del cavallo in fuga, il cavallo che hai salvato dalle sgrinfie della bestia.
Ti dimeni per liberare il braccio destro e poter fare uso della spada. Alla fine il tessuto della manica si strappa dalle sgrinfie affilate del mostro. Puoi cogliere questo momento per liberarti, oppure puoi attaccarlo.

Se decidi di sferrare un attacco, getta due dadi e aggiungi il risultato al punteggio di Combattività.
Se il totale è 12 o più, vai al **48**. Se è inferiore a 12, perdi 5 punti di Energia Vitale e vai al **65**. Se hai un punteggio di Energia Vitale pari o superiore a 20 punti, significa che hai energia sufficiente per liberarti in qualsiasi momento. Vai al **151**.

172

Scopri ben presto che i due hobgoblin sono meglio addestrati di come speravi. Quando ti lanci contro il primo dei due, mirando al di sotto della lancia per colpirlo allo stomaco, l'altro blocca il fendente con un colpo di picca.
L'azione dà tempo a Willow di usare il suo hoopak; con un abile movimento del polso scaglia in direzione della testa del secondo mostro uno dei suoi tremendi proiettili.
La pietra lo colpisce proprio sotto l'orecchio, fracassandogli la mascella. Il mostro urla straziato dal dolore, cercando di infilzare la kender con la lancia. Proprio allora una porta si apre sbattendo dall'altra parte del corridoio e ne esce di corsa un draconiano, richiamato dalle grida dell'hobgoblin. Vai al **155**.

173

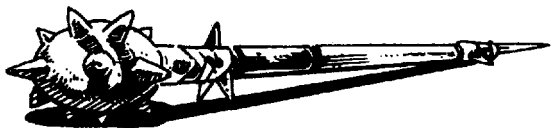
Con un brivido nel sangue abbandoni la supplichevole Cleva, e nascosto fra i boschi ti dirigi verso l'estremità ovest della città, dove ha sede la fucina. Sei ancora a qualche centinaio di metri di distanza, quando senti dei lamenti lacrimevoli; urla di donne e bambini si mescolano alle rauche voci che parlano in Common, con uno strano accento. Nascondendoti fra i tronconi bruciati di quelli che furono i possenti alberi di Solace, scruti con cautela la bottega di Theros Ironfeld. E quello che vedi ti mozza il fiato. Vai al **69**.

174

Flamestrike punta il naso al soffitto e rigira gli occhi, quasi in trance. Dal suo enorme ventre esce un suono rimbombante, dapprima soffocato, ma poi sempre più distinto.
Alla fine il rombo comincia a trasformarsi in parole, che percepisci più che udirle realmente. Un bagliore rosato circonda l'enorme mole del dragone, rivelando le cicatrici di innumerevoli battaglie che ricoprono i suoi vetusti fianchi:

«Ascolta la maledizione di Mataflure,
che chiama la Regina al suo compito!
Madre della Notte, io ti imploro.
Svela la verità dietro la maschera.

Colpisci con furore, forza e purezza
coloro che si crogiolano nella menzogna.
Possa questo pulcino sopportare tutto il male del mondo.
Questo, o Regina Madre, ti chiede Mataflure».

Willow si china verso di te e con sguardo teso ti bisbiglia: «Sta facendo un incantesimo per proteggere Kegan da chiunque dica bugie in sua presenza, noi inclusi. Concentrati al massimo e cerca di non aver paura. Noi kender siamo immuni da queste cose, ma ho visto i più coraggiosi guerrieri farsi piccoli davanti a simili sortilegi».
Devi tentare come prima cosa di proteggerti dagli incantesimi. Getta due dadi: se ottieni 6 o più punti, ci sei riuscito. Vai al **108**. Ma se hai meno di 6, hai fallito e devi andare al **66**.

175

Ti volti proprio mentre il drago sta per assalirti: ma prima che quello possa aggrapparsi alla tua schiena lo colpisci ripetutamente. La lama tagliente di Fireborn squarcia la veste di cuoio borchiato, mentre la creatura molla lo spadone e stramazza al suolo. Resti senza fiato quando ti accorgi che il suo corpo si trasforma immediatamente in una statua di pietra. Lo fissi inorridito, contento di non aver affondato la spada nel suo corpo, altrimenti sarebbe stata imprigionata nella roccia!
Prima che i goblin trovino il cadavere pietrificato raggiungi il cavallo, che soffia nervosamente appena gli monti in sella. Vai al **153**.

176

Nonostante gli sforzi, non riesci ad alzare la spranga di ferro che sbarra la porta. Scoraggiato, torni indietro con passo incerto nella stanza buia, cercando la porta da cui sei entrato.
Il corridoio è ancora vuoto. Devi tornare in cucina e provare un altro sistema. Vai al **97**.

177

Mentre Verminaard viene distratto dai draconiani alla porta assali con veemenza il malvagio sacerdote, che si trova fra te e il grande dragone rosso di nome Ember.
Il Signore dei Draghi riesce a evitare i colpi con abilità ed estrae dalla cintola una mazza pesante. Noti che è un'arma particolare, intagliata in un legno nero brillante, con delle striature argentate che corrono lungo l'impugnatura. La punta sembra essere fatta di una sorta di cristallo: sembra fragile, ma splende di una luce innaturale nella mano di Verminaard.

Getta due dadi per colpirlo e aggiungi il risultato alla tua Combattività. Se il risultato è uguale o superiore a 13, vai al **163**. Se è meno di 13, perdi 5 punti di Energia Vitale e vai al **159**. Se stai perdendo puoi arrenderti: vai al **147**.
Non hai possibilità di fuga.

178

Gli hobgoblin, confusi, rispondono agli ordini di Willow come fosse il loro comandante. Quando si allontanano, la kender corre di filato verso il fondo del corridoio.
«Andiamo! Seguitemi in cantina!» vi sollecita con un bisbiglio. Prendi per mano Kegan e la segui. Quando senti le grida delle guardie hai già raggiunto le scale.
«Aspettavano solo un nostro comando!» borbotta la kender. «E noi avevamo bisogno di via libera! Presto, scendiamo le scale!» Vai al **131**.

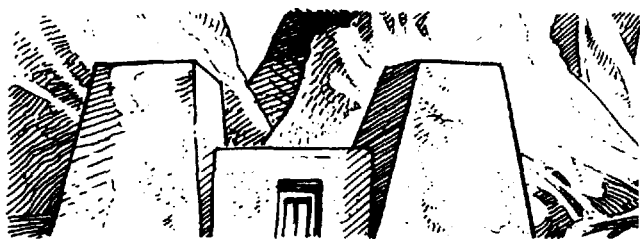
179

«Il signore dei Draghi ti porge il Suo saluto, buona madre Mataflure» dici solennemente, usando il nome segreto di Flamestrike che lei stessa svela ai suoi "figli". «Mi ha dato ordine di portare uno dei tuoi figli nei Suoi appartamenti. Lord Verminaard vorrebbe

renderti omaggio educando personalmente un tuo pulcino!»
«Come sarebbe a dire "pulcino"?» sussurra Kegan, indignato.
«Taci e comportati da drago!» rispondi sottovoce. Tuo fratello ti guarda come se tu fossi pazzo, mentre Willow soffoca dalle risate.
«Non ne so nulla» brontola Flamestrike. «Perché nessuno mi ha informata? Dov'è Maritta?»
«Sta preparando la colazione, Madre» le dice Willow. «Sono venuta qui prima per dirtelo, ma stavi dormendo e non volevo disturbarti».
Il mostro apre un po' gli occhi appannati, cercando di riconoscere la kender. «Conosco la tua voce, sei una delle mie bambine».
«È così, Madre. Rimani qui a fare la guardia: ci sono degli stranieri in giro e dobbiamo stare molto attenti oggi. Avrò cura del tuo pulcino e te lo riporterò non appena il Signore dei Draghi me lo permetterà».
Flamestrike tentenna, ma capisci che il trucco è riuscito. Appoggi una mano sulla spalla di Kegan e lo guidi attorno alla mole enorme del mostro. Vai al **110**.

180

Urli a squarciagola e accorri in aiuto della cavalla, colpendo il piede artigliato del grifone e la coscia coperta di pelliccia.

Finalmente le redini del quadrupede si spezzano e il cavallo, terrorizzato, balza lontano dal mostro proprio mentre la tua spada d'acciaio colpisce nuovamente la zampa posteriore dell'animale. La ferita fa imbestialire il grifone che abbandona il cavallo e si volge verso di te per assalirti.
Affondi verso l'alto la spada, sperando di conficcarla nel corpo massiccio della creatura, ma i suoi artigli ti afferrano il braccio! Vai al **171**.

181

Il giovane viso di Willow è teso dall'eccitazione, e capisci che muore dalla curiosità di vedere gli appartamenti di Lord Verminaard. Anche tu desideri vedere le sue stanze, ma solo per cercare un'altra via di uscita dalla cittadella.
«Aspetteremo Sua Signoria nei suoi appartamenti» annunci al corpulento hobgoblin. «Ditegli subito il motivo della nostra visita». Senza aspettare risposta afferri Kegan per il braccio e lo spingi bruscamente davanti a te, verso la porta in fondo al corridoio.
«Ehi, Ber . . .»
«Silenzio, piccolo!» lo interrompi usando il dialetto di Solace. «Sono già abbastanza sospettosi» aggiungi sottovoce. «Comportati come se mi odiassi!»
«Non sarà difficile!» risponde tuo fratello con veemenza nello stesso dialetto.

Willow sogghigna e rischia ad ogni istante di mettersi a ridere. Continui a spingere tuo fratello verso gli appartamenti del Signore dei Draghi e sbatti la porta dietro di voi proprio mentre la ragazza prorompe in una risata. Vai al **68**.

182

«Non mi fido di un passaggio che perfino i ratti evitano» mormori. «Il corridoio a sinistra mi sembra la soluzione migliore».

«Andiamo allora!» dice l'impaziente kender, avanzando nell'oscurità senza nemmeno aspettare che la luce di Anja illumini la via.

«È meglio affrettarci, prima che Willow muoia dalla curiosità!» dici ad Anja e Kegan incitandoli a muoversi.

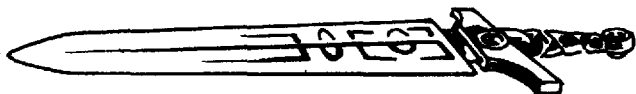
Il corridoio prosegue diritto soltanto per un paio di metri, poi proprio davanti a te vedi che Willow è arrivata ad un altro bivio. La kender ti fa cenno con la mano levata di fare silenzio.

«È la galleria che parte dal corridoio degli zombi» bisbiglia, e indica con la testa a sinistra. «A meno che non vogliamo svegliarli di nuovo, propongo di girare a destra. Allora, ranger, dacci un'altra dimostrazione delle tue abilità nel decifrare le tracce!»

Per un istante guardi infuriato il suo sguardo di sfida, poi le passi accanto e cominci ad esaminare il pavimento in cerca di orme. Vai al **59**.

183

Se le pozioni lattiginose sono davvero dei balsami, adesso non ti sono di nessun aiuto! In realtà ora hai bisogno di qualcosa che ti aiuti a combattere i draconiani! Velocemente stappi con i denti la boccetta contenente la sostanza rosso scuro, ne succhi il liquido viscoso e lo deglutisci.

La pozione è salata e ti procura violenti conati di vomito, ma riesci a controllarli. Le guardie ti guardano stranite, cercando di capire cosa stai facendo. Alla fine decidono di circondarti e si accalcano intorno a te, respingendoti in un angolo della camera da letto.
Proprio quando cominci a dubitare che la pozione abbia effetto, una piacevole sensazione di calore si diffonde dallo stomaco verso il petto e gli arti. Il calore aumenta costantemente ridando alla muscolatura fiacca una sferzata d'energia. Anche la tua mente ne è tonificata, tanto che ti senti onnipotente.
Lanciando un grido di battaglia selvaggio ti precipiti nel mezzo dei draconiani, stupiti da tanto furore. Muovi in mezzo a loro roteando Fireborn così rapidamente che la lama d'acciaio è quasi invisibile. Forgiata con metallo ricavato nel cuore della montagna, la lama d'acciaio danza qua e là fra i confusi draconiani, trapassando, squarciando e spezzando senza pietà.
I mostri cercano di attaccarti, ma sembra che i tuoi riflessi sappiano esattamente quando scansare i loro colpi. La pozione ti ha reso un guerriero invincibile, almeno per ora, e poco dopo i draconiani superstiti decidono di fuggire dal potente guerriero solitario.
Ti volti alla ricerca di altri draconiani da trucidare, ma nessuno è rimasto in vita. D'un tratto le carcasse dei mostri cominciano a sfrigolare ed a fumare, per poi dissolversi nel nulla. In pochi secondi, quello che rimane di ogni corpo è una pozza di acido viscoso, così corrosivo da disintegrare persino spade e armature. Vai al **54**.

184

Gli zombi avanzano solennemente verso di voi, costringendovi ad indietreggiare fino in fondo al corridoio. Ci sono più spettri di quanto riuscite a contare, ed altri ancora sopraggiungono. Le figure macilente indossano antiche armature ed impugnano nelle mani putrefatte delle spade sgangherate.
«È la Guardia Reale di Kith-Kanan!» esclama Anja con voce velata. «Non riusciremo a sconfiggerle, Bern!». Vai al **55**.

185

«Non possiamo tornare indietro adesso» bisbigli a Willow e Kegan. «Forse è la nostra unica occasione per scappare da Pax Tharkas. Quelli sono ubriachi; attaccandoli ora, li coglieremo di sorpresa».
Willow annuisce ed estrae l'hoopak da sotto il mantello. «Stai dietro a me, finché non sono abbastanza vicini al tuo coltello» sussurra Willow a Kegan. Il ragazzo, pieno di eccitazione, osserva l'impavida kender e ostenta un sorriso per non essere da meno.
«Siate pronti al mio tre!» sussurri. «Uno . . . due . . . tre!» Il numero diventa un urlo di battaglia, mentre precipiti nell'ingresso menando un colpo con Fireborn ai due draconiani più vicini.
Getta due dadi per sapere se ti riesce l'attacco. Somma il totale alla tua Combattività: se il risultato è uguale o superiore a 12, vai all'**85**. Se è inferiore al 12 perdi 4 punti di Energia Vitale e vai al **189**. Se temi di essere sconfitto, puoi scegliere di arrenderti (vai al **51**) o tentare la fuga (vai al **57**).

186

Ti dirigi verso il folto del bosco, proprio quando appare l'altro draconiano. Il mostro corre su quattro zampe e sbatte le ali per aumentare la velocità; e per non essere impedito nei movimenti stringe la mazza

fra i denti! Lo seguono ad alcuni metri di distanza dei goblin, incapaci di camminare alla stessa velocità. Raggiunto il bosco, temi che il draconiano possa raggiungerti prima che tu riesca a montare a cavallo. Se hai 22 o più punti di Energia Vitale, hai forze sufficienti per continuare a correre. Se questa è la tua scelta, vai al **3**. Ma se decidi di voltarti e affrontare il combattimento, getta due dadi, poi aggiungi il risultato al punteggio di Combattività. Se ottieni 12 o più, vai al **175**. Se invece ne hai di meno, perdi 4 punti di Energia Vitale e vai al **53**.

187

«Non possiamo rischiare di tornare alle miniere per liberare gli altri» dici ai tuoi compagni. «Dovremo aspettare di avere dei rinforzi. Siamo i soli a sapere che c'è una relazione fra l'attacco dei draghi e questo luogo, e dobbiamo avvertire del pericolo chiunque sia ancora in grado di resistere alle forze demoniache di Verminaard».

«Hai ragione, Bern!» dice Willow. «Se veniamo presi mentre cerchiamo di liberare gli schiavi, non ci sarà più nessuno a sventare i piani di Verminaard».

Le ombre della sera si allungano, fra poco il piccolo sole di Krynn sprofonderà dietro le miniere di Pax Tharkas e potrai passare inosservato in mezzo alle guardie sparpagliate qua e là.

Non sai se esista ancora villaggio o città che non sia stato devastato dalle orribili belve di Verminaard; ma in qualche modo, da qualche parte, troverai l'aiuto necessario a sgominare la tirannide del Signore dei Draghi e a liberare gli schiavi delle miniere di Pax Tharkas.

Congratulazioni per essere riuscito a scappare. Regalati 1 punto di Esperienza la prossima volta che affronti questa avventura.

188

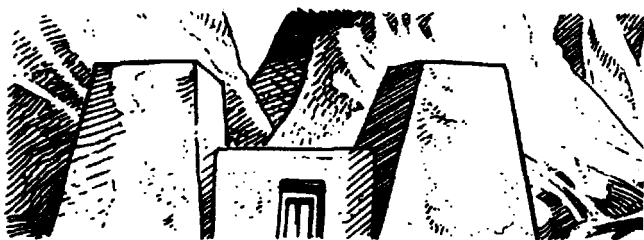
La spada ferisce in profondità la spalla del primo contendente, ma già altri tre goblin accorrono in suo aiuto. Ti circondano e ti spingono verso un troncone di albero incenerito, puntandoti sul volto le loro armi di acciaio.
Sai che i goblin sono dei combattenti inesperti e maldestri: Fireborn lampeggia alla luce del sole e colpisce il polso del nemico più vicino, staccandogli la mano dal braccio. La punta di Fireborn è così affilata che la mano recisa è ancora aggrappata all'impugnatura della spada nel momento in cui cade a terra. Il goblin geme agonizzante, mentre i suoi compagni si fanno prontamente da parte: ti chini rapidamente, prendi una manciata di polvere farinosa e gliela getti in faccia.
I mostri urlano selvaggiamente e cominciano a vacillare, strofinandosi gli occhi; ti fai avanti, pazzo di furore. La lama lampeggia nel sole mattutino, un frammento di acciaio micidiale che danza fra gli ottusi goblin. Si voltano e si precipitano verso la strada gridando aiuto, mentre tu scompari nel folto del bosco.
Vai all'**89**.

189

Il mostro ti ferisce alla fronte con la punta della sua arma. Lotti per non perdere conoscenza, ma l'oscurità ti travolge.
Getta un dado per calcolare il danno subito, togli il risultato dal punteggio di Energia Vitale, e vai al **17**.

190

L'enorme bestia delle leggende di Krynn segue ogni tuo movimento senza batter ciglio. La nera lingua minacciosa striscia in avanti, tastando l'aria proprio attorno a te e sembra quella di un grande serpente velenoso.

«Assaggia questo!» urli, scaraventandole Fireborn sul muso con tutte le tue forze.
Ember piega rapidamente la testa di lato, perciò riesci appena a scalfirle il muso. La lama tagliente tronca un pezzo di pelle squamosa del naso, inondando il ricco tappeto di sangue purpureo.
In un eccesso d'ira, la bestia spalanca le fauci ed emette un getto di gas soffocanti che satura la Sala del Trono. I polmoni ti si riempiono subito di fumo irritante che ti impedisce il respiro. Ti accasci in preda ad un accesso di tosse, senza poter far altro che ansimare e vomitare violentemente. La tua mente si sta spegnendo rapidamente e capisci che è perfettamente inutile combattere quella diabolica creatura con un'arma comune.

191

«Qui ti scoprono subito» dice una voce pacata dall'interno della cella.
È così dolce che zittisce immediatamente tutte le altre donne. Ti fai più vicino e noti nella penombra una delicata figura di donna, di rara bellezza. Il suo volto è una perfetta fusione di grazia femminile e di qualcosa di selvaggio che non riesci a definire. La sua capigliatura scomposta ha un riflesso argenteo,

come quello degli elfi delle foreste di Qualinesti: fra i riccioli scintillanti spuntano due orecchie appuntite. La giovane ha indosso una semplice tunica di pelle di daino color giallo limone, che sul suo corpo slanciato sembra un abito di squisita fattura.
«Cosa vuoi dire, Anja?» le chiede Willow, che improvvisamente ti distoglie dall'incantevole bellezza dell'elfo.

«Qui non c'è un nascondiglio sicuro, e nessun travestimento potrà trasformare questo ranger in una donna».
«Hai un'idea migliore?» chiedi.
«Sì. Potremo condurti nella cantina e nasconderti laggiù. C'è un antico pozzo, abbastanza grande da contenere un bel po' di gente».
Ti ricordi della porticina nel corpo di guardia e annuisci entusiasta. «Bene! Così eviteremo fastidi alle donne. Grazie, Anja. Se mai riusciremo a fuggire da Pax Tharkas, farò il possibile per tornare a liberarti, cioè, tutte voi, naturalmente» aggiungi, mentre Willow sbuffa d'impazienza.

«No, Bern Wallenshield» ti corregge Anja, «*noi* ritorneremo. Verrò con te». La sua voce armoniosa è così irresistibile che non riesci a replicare nulla, ma Willow, per nulla incantata dal suo fascino, le risponde con voce rauca: «Ci saresti d'impaccio, Anja! Mi dispiace, ma è la verità. Con te a fianco il nostro generoso ranger si sentirebbe in dovere di proteggere la bella dama che gli sta accanto e agirebbe sconsideratamente; e comunque non sei armata e abbiamo bisogno di forza, non di un peso in più!»
«Ma ho un'arma!» risponde Anja prima che tu riesca a dire qualcosa a Willow. Noti che il volto dell'elfo si sta trasformando nella penombra, e sta diventando sempre più selvaggio e primitivo. Un luccichio appare per un istante nella palma della mano tesa verso

di voi, e quando scompare vedi che l'elfo tiene in pugno una daga scintillante! L'arma magica è forgiata in puro argento ed ha un bagliore soprannaturale.
«Sei una strega» esclama Willow.
«Preferisco la parola maga, ma non mi formalizzo per così poco» risponde Anja prontamente. «Dovremo pensare a nasconderci piuttosto».
Preghi le donne di non far parola su quanto visto e udito. Poi tutti e quattro lasciate la cella, fra lo stupore generale delle prigioniere. Vai al **13**.

192

«Ora che siamo al sicuro, possiamo cercare l'entrata dello Sla-Mori» dice Anja dolcemente. I capelli scintillano nella delicata luce del suo alone magico e vedi che il volto ha perso molta della sua grazia.
«Sla-Mori!?» ripete Willow eccitata. «La sola parola fa rabbrividire».
«Sì...» aggiungi indicando il pozzo, insospettito. «Anche troppo. Cos'è?»
«Lo Sla-Mori sono le catacombe sotterranee dell'antico popolo degli elfi, e l'entrata segreta a Pax Tharkas» dichiara. «È la camera mortuaria del grande Kith-Kanan, il primo capo del mio popolo ed il fondatore di Qualinesti. Fu lui a far costruire Pax Tharkas con l'aiuto dei nani nell'Epoca dei Sogni. Poi fu cancellata dal cataclisma, quando gli dei abbandonarono Krynn, e si trova proprio sotto la cittadella del Signore dei Draghi!»
«Come fai a sapere tutte queste cose?» le chiede Willow eccitata.
«È vero» aggiungi. «Non puoi avere più di diciott'anni».
Anja ti sorride benevolmente. «Dimentichi che sono un elfo, Bern. Ho vissuto a Krynn circa ottant'anni, anche se ne mostro molto meno».

Senti di stare arrossendo, è imbarazzante pensare che una ragazza così avvenente sia tanto più vecchia di te! E capisci inoltre che deve essere una maga molto abile. Di colpo ti senti uno sciocco, specialmente vedendo Willow guardarti con pietà. Anja, vedendo il tuo imbarazzo, continua la sua storia come se nulla fosse.

«A Tarsis ho trovato un'antica pergamena che parlava dello Sla-Mori. Ho sempre sentito queste leggende tra la mia gente, ma questo rotolo conteneva una novità: parlava di una fonte che Kith-Kanan aveva fatto scavare per appagare la sete dei suoi soldati quando Pax Tharkas veniva cinta d'assedio. Diceva che il pozzo era proprio dentro la fortezza, e lo si raggiungeva attraverso lo Sla-Mori».

«E credi che sia lo stesso pozzo?» le chiedi, studiando attentamente l'enorme buco nel terreno.

«Ne sono sicura! Il mio popolo aveva bisogno di informazioni su Pax Tharkas, e così mi sono offerta volontaria per essere catturata in una delle prime incursioni di Verminaard, in modo da poter esaminare i sotterranei della fortezza. Soltanto alcuni nani sono a conoscenza dell'esistenza del pozzo, e l'hanno usato come fogna gettandovi dentro i loro escrementi».

«E così ci hai portati qui con l'inganno, per poter esplorare questo tuo Sla-Mori!» le dici amareggiato.

«Non volevo che nessun altro fosse a conoscenza di questo importante segreto. Verminaard sa che gli elfi stanno cercando Wyrmslayer, e sarebbe disposto a tutto per impedire loro di trovarla».

«Wyrmslayer! Che cos'è?» chiede Kegan.

«La leggendaria spada di Kith-Kanan. Si dice che abbia degli straordinari poteri magici contro i draghi. La mia gente afferma che è stata sepolta assieme a Kith-Kanan nello Sla-Mori».

Questo racconto ti sembrerebbe troppo fantasioso, se

non fossi stato testimone tu stesso del potere soprannaturale della maga. Dai un'occhiata a Willow per vedere cosa pensa di tutta questa storia, ma vedi che sta già spostando casse e mucchi di immondizia dalla parete nella parte posteriore della stanza. Hai sempre sentito dire che la curiosità dei kender è insaziabile e ti accorgi che l'interesse di Willow è stato risvegliato fin troppo da questa storia.
«Bene. Abbiamo due possibilità: cercare l'entrata allo Sla-Mori, o aspettare che la magia che custodisce la porta si dissolva» esclami, e ti unisci alla ricerca mentre le prime urla e il battere dei pugni degli inseguitori vi stanno già incalzando.
Getta un dado per trovare la porta segreta, e somma il risultato al punteggio di Osservazione. Se il totale è 5 o più, vai al **40**. Se è inferiore a 5, vai al **95**.

193

«Fermatevi!» urli. «Mi arrendo! È stata tutta colpa mia, li ho costretti ad aiutarmi, minacciando di ucciderli se non mi avessero obbedito».
«Non è ver...» incomincia a dire Kegan. Ma Willow lo afferra prontamente e la senti bisbigliare: «Stai zitto, sciocchino. Bern non lo fa solamente per proteggerci, ma per darci una possibilità di ritentare: e la prossima volta ci riusciremo!»
I draconiani ti afferrano brutalmente e ti legano le mani dietro la schiena, poi guardano Kegan e Willow. Tuo fratello ti lancia un'occhiata, deglutisce e poi dice, fingendo di piagnucolare: «Quel prepotente mi ha spaventato a morte, voglio ritornare con gli altri bambini».
«Il ragazzo ha ragione» dice Willow con gli occhi pieni di un pianto simulato. «Bern mi ha costretto a portarlo via, io non volevo».

I draconiani vi fissano dubbiosi ma poi, stringendosi nelle spalle, uno dei due ti dice con un ghigno: «Se io fossi stato al tuo posto, avrei scelto dei compagni migliori».
«Sì. Ci penserò la prossima volta, muso di legno!» dici stringendo i denti, in attesa del colpo che sai sta per piombarti addosso . . .

194

Appena senti che ti stanno ritornando le forze, ridai il talismano a Willow e ti alzi. Kegan ti fissa con soggezione, colpito dalla bramosia di battaglia e dal furore omicida che il filtro magico ha scatenato in te.
«Se avessimo litri di quella roba, potremmo far piazza pulita degli avversari da soli!» esclama.
«Ma potresti anche non sopravvivere agli effetti portentosi della pozione!»
«Sarei curioso di sapere cos'erano le altre pozioni» dici sottovoce.
«Non lo sapremo mai, sono cadute in una pozza di acido» ti risponde. «Ma basta parlare, adesso! Scappiamo prima che ci tocchi affrontare altri mostri: non abbiamo più pozioni, adesso!» Vai al **100**.

195

La galleria corre tortuosa per un centinaio di metri, prima di aprirsi in un'ampia caverna dalle pareti irregolari. Appena entri sei investito da un'ondata di aria ghiacciata: nemmeno l'aura magica della maga riesce a dissipare la sensazione di terrore che ti invade.
«Ti senti strano, Bern?» chiede Willow. La sua voce rauca ha una punta di disagio, del tutto inusuale. «Questo posto è maledetto, lo sento benissimo!»
«Ho freddo e paura, usciamo di qui!» sussurra tuo fratello.

Mentre lo rassicuri Anja ti interrompe, dicendo con il suo delicato accento d'elfo: «Guarda il talismano di Willow!»
Il medaglione al collo della kender brilla a intermittenza d'una luce purpurea. Willow tocca il disco incantato e poi lo allontana con un gridolino di sorpresa. «È freddo come il ghiaccio!» esclama.
«Una potente forza del male è vicina», avverte Anja.
«Forse dovremmo tornare indietro!» sussurra Kegan.
Se decidi di evitare la forza malefica che si annida nella galleria, vai al **182**. Se invece preferisci andare avanti, vai al **28**.

196

Ti giri appena in tempo per accorgerti che Verminaard sta scagliando un piccolo oggetto contro di te. È un'ascia da guerra in miniatura, che assomiglia alle armi preferite dai nani di montagna. A metà traiettoria esplode in una luce spettrale, abbacinante, che la trasforma in un'arma dello stesso tipo dieci volte più grande. Mentre l'ordigno magico si precipita addosso ti nascondi, ma per qualche strana magia l'arma sembra seguirti e si abbatte sulla tua schiena con il colpo più violento che tu abbia mai sentito . . .
Getta un dado per calcolare il danno subito e aggiungi altri 2 punti al risultato. Poi sottrai il totale dalla tua Energia Vitale e vai al **17**.

197

Conficchi la spada nel ventre del primo hobgoblin, lacerandogli l'armatura, e ti allontani rapidamente per scansare i colpi dell'altra guardia. Proprio allora vedi con la coda dell'occhio che Willow sta scagliando un proiettile contro il secondo hobgoblin.
Questi grugnisce furibondo e le lancia contro la picca. Appena distoglie lo sguardo, ne approfitti per conficcargli Fireborn nella spalla, spaccandogli la co-

razza e costringendolo a mollare l'arma. Un secondo dopo Willow piomba addosso al mostro ferito e lo picchia con l'estremità dello hoopak a mo' di bastone da combattimento.
La kender agisce con estrema precisione, dapprima spezzandogli il setto nasale, poi piantandogli la dura verga nella gola. La guardia ha dei violenti conati di vomito e si piega in avanti cercando di riprendere fiato, ma Willow, felina, gli si avventa contro di nuovo, sbattendogli in testa l'hoopak. L'enorme creatura crolla con un tonfo sordo accanto al suo compagno inerte. Vai al **19**.

198

Né la decomposizione né la polvere dei secoli possono alterare le nobili fattezze di un elfo. La pelle giallognola e tesa sul cranio, e il sorriso mortale, sembrano farsi scherno di te. Un manto di pregiato ermellino, ormai a brandelli, copre le spalle ossute. Sulla fronte raggrinzita della misteriosa figura brilla, illuminata dall'alone magico di Anja, una tiara d'argento. Messa di traverso sul trono giace un immenso spadone a due mani con l'impugnatura tempestata di gemme.
«Kith-Kanan!» dice Anja, trattenendo il respiro. La maga cade in ginocchio ai piedi del trono, splendente nella sua aura magica mentre contempla con timore riverente i resti di quello che fu il più grande principe degli elfi di Qualinesti, l'ideatore di Pax Tharkas.
«Ma allora quella spada deve essere la famosa Wyrmslayer!» esclama Willow ad alta voce. L'impulsiva kender fa un passo verso il trono, incapace di frenare la curiosità per l'arma mistica che Kith-Kanan usò per cacciare i dragoni rossi dalle foreste di Qualinesti.
«Fermati, kender!» La voce gentile di Anja si fa dura

e i grandi occhi verdi lampeggiano con ferocia, tanto che perfino Willow esita e si allontana dal trono.
«Il corpo del principe Kith-Kanan non deve essere violato!» dice decisa la maga. «Questo è il tempio sacro degli elfi e nessuno, tranne la Guardia Reale di Qualinesti, può toccare la lama chiamata Wyrmslayer. Essa deve rimanere custodita, finché Kith-Kanan non le permetterà di levarsi contro il male del mondo!»
Willow fissa gli occhi selvaggi della maga e comprende la gravità delle sue parole. «Calmati, Anja» le dice insolente. «Non raccontare frottole. Come potrebbe Kith-Kanan, nelle sue condizioni, affidare la spada a qualcuno? Se questa è davvero la mitica Wyrmslayer, dobbiamo prenderla per combattere Verminaard. Bern, tu che sei il nostro spadaccino, prendila!»
Se credi che la spada ti sia indispensabile, vai al **77**. Ma se temi che sia protetta da incantesimi, e ritieni che sia sacra, vai al **201**.

199

Prima che i draconiani abbiano il tempo di fare qualsiasi cosa, scavalchi i corpi degli hobgoblin ed entri nella Stanza del Trono, seguito da Willow e Kegan.
«Cosa succede? Chi osa tale oltraggio?» senti dire una voce alle tue spalle. Vai al **116**.

200

Dall'espressione greve di Cleva capisci che non è soltanto una sua fantasia. Forze demoniache sono scese su Solace, così potenti da trasformare la vallata lussureggiante in una landa devastata; ma ti rifiuti di credere che i responsabili di tale misfatto siano creature uscite da qualche incubo ancestrale.
«Dov'è mio fratello, Cleva?» le chiedi, cercando di distrarla dalle terribili visioni che le ottenebrano la mente. Un barlume di luce appare nei suoi occhi umidi di pianto.
«Dov'è Kegan?» ripeti. «Cosa gli è accaduto? Quei draghi che hai visto, l'hanno forse . . .» non riesci a dire la parola. La parente di tua madre ti appoggia la mano sulla spalla.
«Fewmaster Toede ha dato ordine che tutti i sopravvissuti, uomini, donne e bambini siano portati nella fucina del fabbro. Verranno deportati con un convoglio di schiavi in un posto chiamato "Pax Tharkas". Se tuo fratello è ancora vivo, deve essere lì, alla bottega».
«Toede?» dici con una smorfia. «Chi ha messo quel pallone gonfiato a capo del villaggio? Dov'è Hederick, il Supremo Teocrate?»
«È stato portato via, Bern» ti risponde Cleva con un filo di voce. «Arrestato».

«Arrestato!» ripeti incredulo. «Ma era un membro del Consiglio degli Highseeker. Chi comanda adesso?»
«Fewmaster Toede, le sue guardie hobgoblin e quelle orribili creature che si fanno chiamare "draconiani", una sorta di incrocio tra uomo e drago».
«Altri draghi» borbotti. «Devo trovare mio fratello, Cleva. Vado in città».
«No» esclama, afferrandoti per il braccio. «Non puoi far nulla, Bern, saresti catturato. Kegan se la caverà. Scappa adesso che ne hai la possibilità».
Se decidi che dopotutto non c'è nulla da fare per aiutare Kegan, e ritieni che non puoi combattere un intero esercito, vai al **144**. Ma se sei deciso a ritrovare il tuo fratellino, vai al **173**.

201

L'espressione truce di Anja ti convince che l'avvertimento è molto più di una semplice superstizione. Non avevi mai incontrato un elfo di Qualinesti prima, ma hai sentito degli aneddoti sul loro coraggio e sul loro sapere. Inoltre, questa avvenente maga possiede più potere magico di chiunque tu abbia mai conosciuto e sembra essere pronta ad usarlo per proteggere le sacre reliquie della sua gente.

«No, Willow» intimi all'impaziente kender. «Credo che dovremmo lasciare la decisione ad Anja; lo Sla-Mori appartiene al suo popolo. Abbiamo già avuto modo di vedere i grandi poteri dei suoi antichi antenati, e ci sono delle cose che nemmeno una kender può capire».

Anja ti guarda con gratitudine e poi si rivolge a Willow: «La notizia del ritrovamento dello Sla-Mori e della sacra tomba del principe Kith-Kanan ti farà onore fra la mia gente, Willow» dice solennemente. «Sarai accolta come una eroina quando torneremo a Qualinesti con le informazioni sul Signore dei Draghi».

Queste parole sembrano sciogliere l'irritazione della kender. I misteriosi elfi affascinano tutti ad Ansalon, e la prospettiva di una buona accoglienza da parte loro eccita la curiosità della ragazza. Sospirando, lancia un'occhiata alle spoglie del principe sul trono e poi sorride.

«Andiamo a Qualinesti, allora!» esclama. «Come si esce da qui?»

«L'uscita dev'essere nell'altro corridoio che parte dal bivio!» esclami. «Probabilmente porta alle colline ai piedi di Pax Tharkas».

«Temo di avervi ingannato, amici» dice sorridendo con imbarazzo la maga. «Ho riconosciuto immediatamente il sentiero che il mio popolo chiama Gateway, la prima volta che ci siamo fermati al bivio; ma volevo trovare la tomba di Kith-Kanan. Ora che la mia ricerca è finita posso condurvi a Qualinesti attraverso la Valle Nascosta, sotto la fortezza».

Sulle prime sei seccato per questa confessione, ma poi rammenti con quale soggezione la maga si è inginocchiata davanti alle spoglie di Kith-Kanan. Guardi Willow e Kegan, felice di vedere la loro espressione comprensiva.

«Capisco, Anja. A volte mi è stato difficile fidarmi di te, forse semplicemente perché sei un elfo. Ma credo che il pericolo comune rappresentato da Verminaard e dai suoi seguaci ci insegnerà perlomeno ad avere un po' più di fiducia reciproca».

«Voi tutti siete delle rare eccezioni» dice la maga. «A Qualinesti ci insegnano a non fidarci della vostra razza. Forse questa avventura, vissuta in comune, frutterà ben più della sconfitta di Verminaard. Ma andiamo, adesso, usciamo dallo Sla-Mori!»

Non solo sei riuscito a scappare da Pax Tharkas, ma sei emerso vivo e con onore dal spaventoso dedalo di gallerie sotterranee dello Sla-Mori. Regalati 2 punti di Esperienza la prossima volta che giochi quest'avventura.

time machine

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo.

L' ETÀ DEI DINOSAURI — 1

A spasso nelle sterminate foreste per conoscere il mondo della preistoria.

LE SORGENTI DEL NILO — 2

Le grandi esplorazioni del secolo scorso nel cuore dell'Africa nera.

sortilegio

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata . . .

LE COLLINE INFERNALI — 1

La prima tappa di un viaggio che si snoda in un territorio misterioso . . .

LA CITTÀ DEI MISTERI — 2

Un porto fluviale, una tappa obbligata del tuo viaggio: ma qui è difficile entrare e uscire . . .

oltre l'incubo

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo . . .

IL REGNO DELL'OMBRA — 1

Da uno sperduto villaggio del Galles giunge improvvisamente una disperata richiesta d'aiuto . . .

NEL VORTICE DEL TEMPO — 2

Una misteriosa piramide di cristallo per aprire le porte dello spazio e del tempo.

L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI — 2

Riuscirai a fermarli prima
che tutto l'universo cada
nelle loro mani ?

I CAVALIERI DELLA GALASSIA — 3

Un metallo sconosciuto sta scatenando
una nuova corsa all'oro . . .

IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI — 4

Cosa succede sul pianeta
dei divertimenti?
Dove scompaiono interi equipaggi?

detectives
club

Una banda di ragazzini scatenati è ben
decisa a ficcare il naso ovunque ci sia
qualcosa di losco!

IL MESSAGGIO DEL MORTO — 1

Dietro un'apparenza rispettabile
un'organizzazione criminosa produce
banconote false, finché . . .

L'ANTIQUARIO — 2

Neppure la polizia riesce a metter le
mani su questi abilissimi trafficanti di
oggetti d'arte, eppure . . .

MISTER MEZZANOTTE — 3

Misteriosi vandali danneggiano gli stand
di un luna park: si tratta di un unico
piano criminoso?

oberon

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

OBERON IL GIOVANE MAGO 1

Sulle tracce del «popolo perduto», che conserva un misterioso segreto di vitale importanza . . .

LA CITTA' PROIBITA 2

Superando mille insidie e agguati il giovane mago giunge alla soglia di una nuova dimensione . . .

grecia antica

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

IN VIAGGIO VERSO CRETA 1

Spinto dal volere degli dei il fratello minore di Teseo deve raggiungere Atene e imbarcarsi per l'isola del Minotauro.

ALLA CORTE DI MINOSSE 2

Dagli intrighi di palazzo alle inquietanti ombre del labirinto . . .

IL RITORNO 3

Quello che doveva essere un tranquillo viaggio verso casa si trasforma in un'odissea fra mille avversità.

avventure stellari

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

PIANETI IN PERICOLO 1

Il Graviton, una potentissima fonte di energia, rischia di cadere in mano ai pirati dello spazio!

lupo solitario

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

1 — I SIGNORI DELLE TENEBRE

Una lotta contro il tempo, una fuga disperata nella foresta per avvertire il re del pericolo che si avvicina.

2 — TRAVERSATA INFERNALE

Un viaggio lungo e pericoloso per recuperare la Spada del Sole, l'unica arma in grado di sconfiggere il Male . . .

3 — NEGLI ABISSI DI KALTENLAND

In caccia di Vonatar, il mago traditore fuggito tra i ghiacci delle terre del nord!

4 — L'ALTARE DEL SACRIFICIO

Inquietanti notizie provengono dalle province meridionali: dov'è scomparsa la carovana dell'oro?

5 — OMBRE SULLA SABBIA

Una tranquilla missione di pace si rivela ben presto una trappola mortale . . .

6 — NEL REGNO DEL TERRORE

Il giovane Lupo Solitario deve raggiungere il gradino più alto della sapienza Ramastan!

Un mondo di avventure dove
il protagonista sei tu

Un gioco raffinato e affascinante, dove un Narratore guida alcuni Personaggi nei territori del mitico continente di Atlantide. Comprende una

INTRODUZIONE
ALL'AVVENTURA FANTASTICA
in due volumi:

L'AVVENTURA — A

LE REGOLE — B

e una serie di volumi singoli:

LA LOCANDA 'AL CINGHIALE' — 1

Un gruppetto di avventurieri deve fuggire da un sistema di grotte sotterranee prima che sia troppo tardi . . .

LA FORESTA SENZA RITORNO — 2

I messi reali che dovevano riportare la preziosa pergamena non sono tornati . . . cosa sarà successo al castello di Andergast?

I SETTE CALICI FATATI — 3

Sette magiche coppe che consentirebbero di ricostruire la Spada delle Sette Virtù . . .

LA FIGLIA DEL CALIFFO — 4

Un'avventura **Da solo** in un fiabesco palazzo d'oriente.

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo...

alla corte di re artù

IL CASTELLO DI TENEBRA — 1

Riuscirai a salvare la regina Ginevra dall'incantesimo che la tiene prigioniera?

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema

horror classic

IL CONTE DRACULA — 1

Tra le foreste della Transilvania, allo scoccare della mezzanotte...

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.

realtà & fantasia

INTRIGO IN FM — 1

Non è facile fare la giornalista in una radio privata...

TRANCE — 2

Una clinica prestigiosa in una località incantevole, una malattia inspiegabile, troppe porte chiuse...

1

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS

Un'avventura mozzafiato
basata sul *role-playing game*
che dall'America ha conquistato
tutto il mondo: ormai un vero e proprio
mito per gli appassionati e
il grande pubblico.

In questo libro il protagonista sei tu.
Gli spaventosi eserciti di Verminaard,
il Signore dei Draghi, hanno
distrutto il tuo villaggio e
deportato la popolazione.
Se vuoi ritrovare tuo fratello
e riportare la pace nelle tue terre
dovrai raggiungere
la fortezza di Pax Tharkas e
liberare i prigionieri . . .

Librogame . . . il protagonista sei tu.
Lo leggi come un libro, lo giochi
come un gioco, lo vivi
come un'avventura.

copertina illustrata da Keith Parkinson

ISBN 88-7068-182-3 **L. 6.500 iva inc.**

70681823

librogame®
il protagonista sei tu